PC ИГРЫ: BIOWARE РАССКАЗЫВАЕТ НАМ О СИКВЕЛЕ DRAGON AGE

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

01 ЯНВАРЬ

#01(85) 2011

250 РУБЛЕЙ РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА

DRAGON AGE 2

ТЕМА НОМЕРА

СТР. 44

DOTA 2

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ХИТ ОТ VALVE

СТР. 58

CALL OF DUTY: BLACK OPS

ИГРАЕМ ПО СЕТИ

СТР. 40

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

ВОЗРОЖДЕНИЕ КИБЕРПАНКА НА PC

+ **DVD** С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC **ПОСТЕР** ФОРМАТА А2

LEVEL UP ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

ПОСТЕРЫ: DRAGON AGE 2, КАЛЕНДАРЬ НА 2011 ГОД

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: STAR WARS: THE OLD REPUBLIC, SHANK, CREATE

Release by NALSUR kosmos

EDITORIAL

Нам все никак не надоест ездить в Лондон и привозить для вас разнообразные эксклюзивы. Почему именно в Лондон? Так уж получилось, что именно столица Великобритании стала тем местом, где демонстрируют свои игры и европейские, и американские, да и все прочие разработчики. Причин тому много – сильная национальная игровая индустрия, всем понятный английский язык, высокая безопасность, традиционный для британцев космополитизм, мягкая визовая политика. Из Лондона в этот раз мы привезли сразу несколько материалов. Во-первых, мы рассказываем, как встретились с авторами Dragon Age 2, посмотрели на игру и лично проверили, не слишком ли она консольная. Во-вторых, провели целый день наедине со Star Wars: The Old Republic – самой ожидаемой и многообещающей MMORPG в мире (по мнению редакции «РС ИГР»). Обязательно обратите внимание на наш отчет в разделе «Впечатления». Но и это еще не все – кое-какие любопытные заграничные материалы мы отложили на следующий номер.

Дома же игровой декабрь производит, как обычно, гнетущее впечатление. Все хиты давно вышли в продажу, средняя оценка в разделе рецензий стремится к шести баллам, и даже выходящее DLC не смогло нам понравиться. Что ж, зато за прошедшую осень в магазинах появилось полным-полно замечательных релизов. Сейчас самое время наверстывать упущенное и покупать лучшие игры в подарок друзьям (или, чем черт не шутит, детям?). Не ошибиться с выбором поможет наш специальный предновогодне-подарочный спецматериал.

Игорь Сонин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ДЕКАБРЕ

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Провел несколько дней в компании консольной версии Fable 3 – устраивал революцию, скупал недвижимость и даже целый (игровой) год управлял королевством Альбион. Подробный отчет ищите в следующем номере – вместе с большим интервью с Lionhead: о грядущей ПК-версии и многом другом.

АНАТОЛИЙ СОНИН

Путешествия – это прекрасно, дорогие читатели. Никакие фильмы и книги не передают действительно важные детали быта иностранцев: например, тот факт, что в Греции предпочитают «Фанту» яблочную и мандариновую, а в Италии ее употребляют с подсластителями «грейпфрут» и «лимон». Это необыкновенное знание не перевернет ваш мир вверх тормашками, но на свой мятный «Швепс» вы точно будете смотреть по-новому.

ИВАН САПРОВ

Говорят, что билеты на Чемпионат мира по футболу 2018 года, который, как теперь известно, пройдет в России, будут стоить порядка 35-80 тысяч рублей. Это на один матч, если что. Чиновники призывают не пугаться страшных цифр и напоминают, что до мероприятия еще восемь лет и самое время начать копить. Еще бы удачи пожелали.

ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Не люблю первые дни после запуска дополнений к MMO. Суета, лаги, очереди на сервер и толпа страждущих убить единственного в округе квестового монстра. Но уже через несколько дней игроки перерастут начальные зоны и можно будет спокойно насладиться новыми локациями. Обзор Cataclysm, само собой, в следующем номере.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №01(85) 2011

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин

Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин,
Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фаткин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Группа GAMES & DIGITAL

Старший менеджер
Мария Нестерова
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Николаенко

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru
(495) 935-70-34 доб. 248
Менеджеры по продажам
Ежова Лариса
ezhova@gameland.ru
(495) 935-70-34 доб. 279
Кузнецова Олеся
kuznetsova_o@gameland.ru
(495) 935-70-34 доб. 254
Захарова Мария
zakharova@gameland.ru
(495) 935-70-34 доб. 203

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 97 773 экземпляров
Цена свободная

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC.
Главный конкурент WoW – сюжетно-ориентированная MMORPG от BioWare, да еще и по миру «Звездных войн». СТР. 34

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION.
Сериал Deus Ex достался новому владельцу – японской компании Square Enix. Вот что из этого получилось. СТР. 40

CALL OF DUTY: BLACK OPS.
Это прецедент: впервые в истории сериала релиз от Treyarch оказался не хуже, а то и лучше игры от Infinity Ward. СТР. 58

JAMES BOND 007: BLOOD STONE.
Джеймс Бонд начинает... и проигрывает. Новая игра про агента 007 вышла довольно посредственной. СТР. 62

DRAGON AGE 2

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Dragon Age 2

НОВОСТИ
16 Новости
26 Галерея
28 Игровая карта мира
30 10 интересных фактов
32 Чарты и релизы

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
34 Star Wars: The Old Republic
40 Deus Ex: Human Revolution
42 Afterfall: Insanity

ПРЕВЬЮ
44 DotA 2
46 Kingdoms of Amalur: The Reckoning

СПЕЦ
48 Правильный Новый год: Гид подарков от «РС ИГР»

РЕЦЕНЗИИ
58 Call of Duty: Black Ops
62 James Bond 007: Blood Stone
66 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
68 Poker Night
70 Apache: Air Assault
74 Create
76 FIFA Manager 11 / Football Manager 11
80 Shank
82 Divinity 2: Пламя мести
84 Гарри Поттер и Дары смерти, Часть первая
86 Bloody Good Time
88 Mafia 2: Joe's Adventures
90 Disciples III: Орды нежити
92 Два мира II
94 Зал славы

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
98 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
102 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
106 Новости
108 Royal Quest
112 Путь императора
114 Saga
116 Assassin's Creed: Project Legacy

СПЕЦ
118 Новогоднее настроение: Инструкция по применению

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
128 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive
136 Игровая музыка: начало

СОДЕРЖАНИЕ

ЖЕЛЕЗО

144 Железные новости
146 Тест мониторов с разверткой экрана 120 Гц
150 Тест видеокарты Inno3D GeForce GTS 450
151 Тест гарнитуры Razer Moray+
152 Тест корпуса Thermaltake V9 BlacX Edition
153 Тест жесткого диска Seagate FreeAgent GoFlex Ultra-Portable
154 Тест материнской платы Gigabyte GA-890FXA-UD7
155 Технология
156 Компьютерная грамотность
157 Конфигурация

РЕТРО

158 Fallout
162 История Interplay Entertainment
164 Ретроновости

166 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

170 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

172 **ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ**

176 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

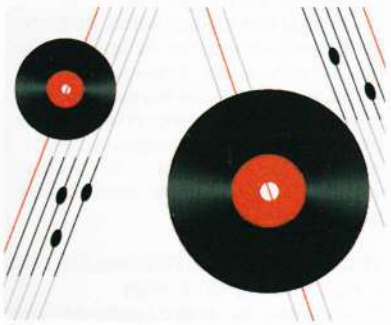
Коломна/Тевье	2 обл.
PocketBook	3 обл.
Grafitec	4 обл.
LG	3
Grafitec	7
GSC	31
1С-СофтКлаб	61, 73
PocketBook	65
Альфа-Банк	75
Редакционная подписка	96, 97
Mail.ru	101
MAN TV	105
METPO 2033	117
Подписка	161
Журнал Digital Photo	165
Журнал «Форсаж»	175

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Afterfall: Insanity	42
Apache: Air Assault	70
Assassin's Creed: Project Legacy	116
Bloody Good Time	86
Call of Duty: Black Ops	58
Create	74
Deus Ex: Human Revolution	40
Disciples III: Орды нежити	90
Divinity 2: Пламя мести	82
DotA 2	44
Dragon Age 2	8
Fallout	158
FIFA Manager 11	76
Football Manager 11	76
James Bond 007: Blood Stone	62
Kingdoms of Amalur: The Reckoning	46
Mafia 2: Joe's Adventures	88
Poker Night	68
Royal Quest	108
Saga	114
Shank	80
Silent Hill 3	172
Star Wars: The Old Republic	34
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	66
Гарри Поттер и Дары смерти, Часть первая	84
Два мира II	92
Путь императора	112

ГИД ПОДАРКОВ ОТ «PC ИГР». Близятся праздники? Не знаете, какой подарок будет правильным для геймера? Загляните в наш гид покупателя. СТР. 48

НОВОГОДНЕЕ НАСТРОЕНИЕ: ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ. Вспоминаем игры, которые устраивали (и устраивают) нам праздник. СТР. 118



ИГРОВАЯ МУЗЫКА: НАЧАЛО. Рассказ об игровых композиторах – о том, кто они такие и как научились своему искусству. СТР. 136

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

ЕСЛИ ВЫ КУПИЛИ «PC ИГРЫ» ВПЕРВЫЕ, ЭТА СТРАНИЦА ПОМОЖЕТ СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В СОДЕРЖАНИИ ЖУРНАЛА И СУТИ РЕДАКЦИОННОЙ ПОЛИТИКИ. А ЕСЛИ ВЫ НАШ ПОСТОЯННЫЙ ЧИТАТЕЛЬ, ТО ЗДЕСЬ ВЫ УБЕДИТЕСЬ – «PC ИГРЫ» ТАКОЙ ЖЕ ОТЛИЧНЫЙ ЖУРНАЛ, КАК И ПРЕЖДЕ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«PC ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«PC ИГРЫ» – ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В мире есть много журналов про игры. Но именно «PC ИГРЫ» – правильный. Мы пишем доходчиво, четко, подробно и только про то, что интересно российским геймерам. Главное в нашем журнале это игры, но мы касаемся и других тем, которые могут быть интересны для владельца персонального компьютера. «PC ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная доступным языком.

«PC ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «PC ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«PC ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/club2163814

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «PC ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 192 страниц. К каждому номеру прилагается:

1) ДВУСТОРОННИЙ ПОСТЕР ФОРМАТА 400X528 ММ

2) ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

3) ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

LEVEL UP

Release By
NALSUR kosmos

Автор:
Игорь Сонин

DRAGON AGE II

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ 2009 ГОДА

В истории ролевых игр начинается новая глава. Mass Effect 2, супергерой нашего времени, стал, по оценкам игровой прессы, лучшим релизом не только в истории BioWare, но и в истории издателя-гиганта Electronic Arts. Оглушительный успех капитана Шепарда показал: мир хочет видеть больше экшна в ролевых играх. Ну, канадские «доктора» сели и внимательно посмотрели сначала на оценки в рецензиях на ME2, потом на внутренний график релизов BioWare. Что у нас там следующее – Dragon Age 2? Может, больше экшна? И тогда в BioWare решили для продолжения Dragon Age придумать нечто совершенно новое. А мы, как обычно, отправились в Лондон, чтобы лично пообщаться с разработчиками и составить о Dragon Age 2 свое мнение.

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** dragonage.bioware.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 10 марта 2011 года

Что бы ни говорили старики-хардкорщики, а времена игр вроде Baldur's Gate давно прошли. За последние десять лет и мир, и геймеры в этом мире, изменились до неузнаваемости. Вид с высоты птичьего полета на партию приключенцев, копошащуюся вокруг горки желтых пикселей с подписью «огр», уже не по душе игрокам. Если подумать, то и раньше, в девяностых, этот вид использовали не потому, что он такой хороший, а потому что ничего другого не было. 3D-графика еще была страшна как смертный грех, а рисованная картинка выглядела лучше всего именно в изометрии. Сейчас 3D способно на все, а камере можно придать любое положение – хоть под облаками, хоть на пузе главного героя. Теперь студия BioWare, главный и наиболее известный в мире автор ролевых игр, должна ответить на вопрос – а какую камеру всегда хотели видеть геймеры в играх вроде Baldur's Gate, как

Какой бы класс персонажа вы ни выбрали, Хоук в любом случае будет ловко пользоваться и мечом, и магией. Ничего не попишешь – легендарный герой.

Новый дизайн кунари – наиболее явное изменение в визуальном стиле Dragon Age 2.

должна выглядеть современная ролевая игра? Первую часть Dragon Age можно было превратить как в мордобой в духе Mass Effect, так и во вдумчивую тактическую головоломку, напоминающую RPG древности. И вот что выяснилось: мордобой всем понравился гораздо больше.

ПРОДОЛЖЕНИЕ «НАЧАЛА»

Оригинальная Dragon Age вышла, если помните, с подзаголовком «Начало». Вторую часть было бы логично назвать «Продолжением», но это было бы не совсем верно. На самом деле Dragon Age 2 – это и не сиквел, и не приквел. События первой части разворачивались на территории фэнтезийного королевства Ферелден, во второй части мы перемещаемся на север, за море, в слаборазвитый регион под названием Free Marches. Здесь расположены несколько городов-государств, центральное правительство (а с ним и общий порядок) практически отсутствует. Впрочем, мы все-таки увидим Ферелден как минимум в самом начале игры, когда герои, спасаясь от порождений Мора, бегут из Лотеринга. Вообще, сюжет в Dragon Age 2 охватывает гораздо большую территорию и гораздо больший временной период, а все потому, что история в игре будет «эпизодической». Мы видим историю одного человека по имени Хоук; ныне он легендарный герой, в прошлом – бродяга и оборванец. В Dragon Age 2 всего один заданный наперед главный герой, раз и навсегда предопределены его раса, возраст и биография (пол, класс и внешность, впрочем, изменить можно). Перед нами проходит сразу десять лет его жизни – огромный промежуток времени по меркам ролевой игры. Но это не значит, что все десять лет нам придется бегать по квестам. На самом деле историю Хоука рассказывает один из его компаньонов. Болтун пропускает какие-то незначительные эпизоды (прокачку на хомячках?) и представляет зрителю самые важные, ключевые моменты: сложные диалоги, масштабные сражения, эпический шмот. Кстати о шмоте – при подготовке этого материала мы связались с ведущим дизайнером Dragon Age 2 Майком Лейдлоу, и он пояснил нам, что, несмотря на «эпизодический» сюжет, инвентарь, оружие и одежда героя «автоматически» (между эпизодами) улучшаться не будут, но, с другой стороны, из рюкзака тоже ничего без вашего ведома не пропадет. Кро-

РАССКАЗЧИК ПРОПУСКАЕТ НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ЭПИЗОДЫ И ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЗРИТЕЛЮ ТОЛЬКО САМЫЕ ВАЖНЫЕ, КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ ИСТОРИИ.

Штурмовая винтовка с подствольной бензопилой, фэнтезийная версия.

Крови по-прежнему много. В ней, ко всеобщему удовольствию, по-прежнему можно измазаться.

PC-ВЕРСИЯ

Dragon Age 2 на PC окажется, несомненно, лучше, чем на PS3 или Xbox 360, ведь BioWare всегда была и остается разработчиком прежде всего компьютерных игр. Версии для консолей и PC выходят в марте практически одновременно и будут аналогичны по контенту. Однако только PC-версия будет поддерживать высокие разрешения и, надо думать, будет обладать более четкими текстурами. Кроме того, только на PC мы сможем перемещать камеру в некий «более тактический» вид и, возможно, будем обладать какими-либо дополнительными настройками. Также важно отметить, что только PC-версию Dragon Age 2 можно будет скачать через Интернет из EA Store – на консолях подобной функции нет.

ме того, поясняет Майк, хотя вы можете изменить внешность Хоука, уже дальше, по ходу сюжета внешность его меняться не будет; каким вы создадите своего героя – таким он и предстанет перед вами что в лохмотьях (в начале игры), что в королевских доспехах (в ее конце).

ПОЧТИ СЕРИАЛ

«Эпизодический» сюжет, конечно, очень удобен для выпуска DLC после релиза: рассказчик просто «вспоминает» новые детали биографии своего героя. Но Майк обещает, что несмотря на странный сюжет, игровой мир сохранит привычную сложность и многогранность. Дело в том, что «эпизоды» из жизни Хоука взаимосвязаны и ранние действия героя предопределят развитие событий в далеком будущем. «Некоторые герои из начала игры встретятся вам и позже, они хорошо запомнят вас и не упустят возможности отблагодарить Хоука – или отомстить ему. Определенные квесты можно будет получить, только если вы приложили для

BALDUR'S GATE: ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

Идейным вдохновителем для первой Dragon Age стал, безусловно, культовый и очень древний ролевой сериал Baldur's Gate от той же канадской студии BioWare. Первая часть «Врат Балдура» вышла аж в 1998 году, а продолжение появилось два года спустя. Baldur's Gate вдохнула новую жизнь в изрядно выдохшийся жанр фэнтезийных RPG и сама стала основой для целого семейства продолжений и дополнений. Игра была основана на популярной вселенной «Забытых королевств» и правилах AD&D, и сейчас она является общепризнанным их лучшим виртуальным воплощением. Стоит отметить, что Baldur's Gate была первой игрой от никому не известных канадских докторов (они еще были докторами без кавычек) и сразу же после ее выхода глубокий, нелинейный и подробнейший сюжет стал визитной карточкой BioWare. Безусловно, первую Dragon Age стоит рассматривать как современное переосмысление Baldur's Gate... а Dragon Age 2 – как переосмысление переосмысления. Познакомиться с историей компьютерных RPG можно и сегодня: игры сериала Baldur's Gate, обновленные для современных компьютеров и операционных систем, можно купить в специализированном магазине Good Old Games (по адресу http://www.gog.com) всего за триста рублей.

Авторы The Force Unleashed 2 спешат объявить о выходе DLC с костюмом Хоука для Старкиллера.

ПУСТЬ DRAGON AGE 2 ЗАИМСТВУЕТ НЕ ОДНУ УДАЧНУЮ ИДЕЮ У MASS EFFECT 2 – ЧЕРТ ПОБЕРИ, ТАМ ЕСТЬ ЧТО ЗАИМСТВОВАТЬ!

этого определенные усилия в далеком прошлом, ну и, конечно же, время наложит огромный отпечаток на взгляды и действия ваших спутников». Кстати, если у вас остались сохраненные игры от «Dragon Age: Начало», то продолжение это отследит и учтет принятые тамошними героями решения. Драматических изменений не будет (действие все-таки происходит в другой части света), но отсылки к былым событиям вы встретите не раз и не два. Если верить Майку, полное прохождение центрального сюжета Dragon Age 2 займет около двадцати часов, с дополнительными квестами – до сорока и даже больше. Для тех, кто пропустил первую часть Dragon Age, в начале игры предусмотрено специальное «вступление» с рассказом о порождениях тьмы, серых стражах и прочих ключевых персонажах, ну а для любознательных ветеранов встроена огромная внутриигровая энциклопедия, подробно описывающая историю, географию, культуру, а также фауну мира Dragon Age.

А БЕЗ ГЕЙМПАДА?

Перед вылетом в Лондон из всех аспектов Dragon Age 2 больше всего вопросов вызывала у нас обновленная боевая система. Разработчики, и Майк в том числе, в каждом интервью твердят, что, мол, у Dragon Age 2 новая идеология: «нажимаешь на кнопку – тут же происходит нечто очень-очень впечатляющее». Звучит прекрасно, но совершенно непонятно. Теперь же мы сами сели за свежую демонстрационную версию (более продвинутую и совершенную, чем та, которую показывали на «ИгроМире»), но ушли от нее все равно в сомнениях. Бой стал меньше напоминать сражения в MMO – пусть игроку и нужно постоянно следить за «перезарядкой» спецударов (заклинаний) и в ручном режиме оживать ими все, что попадается под курсор. Такой подход явно заточен под игру с камерой за плечами персонажа: хорошо видна вся перепалка, можно рассмотреть действия персонажа. Обычные атаки активируются мгновенно, а если надо запустить файербол, игра вежливо ставит себя на паузу и дает возможность спокойно выбрать цель. В итоге из-за такой боевки Dragon Age 2 просто не узнать – особенно если в оригинал вы играли с видом «как в Baldur's Gate». Специально для персональных компьютеров BioWare обещает тактический вид вернуть, но он пока не готов и его до сих пор никто в глаза не видел, и мы в том числе. Зато мы видели систему настройки искусственного интеллекта – она сохранилась во всей красе. Сразу несколько

В бою можно управлять не только Хоуком, но и любым его товарищем непосредственно.

А как похорошели модели персонажей! Едва ли такое было возможно в первой Dragon Age.

экранов настроек помогут вам так вправить мозги подчиненным, чтобы никого из них потом не приходилось спасать.

ОТБРАСЫВАЯ ТЕНИ

Отдельный предмет гордости разработчиков – обновленный движок. Майк ни о чем не рассказывает с таким удовольствием, как о движке (хотя новые скриншоты и так говорят сами за себя). Как утверждает геймдизайнер, наибольшая работа и наибольшие улучшения пришлись на систему освещения. Гораздо лучше работают тени, особенно так называемый self-shadowing, то есть тени, отбрасываемые персонажами на самих себя. Благодаря этому по сравнению с «Началом» персонажи визуально воспринимаются более рельефными, «более объемными». Изменилось не только качество графики, но и визуальный стиль, благодаря которому игра стала более узнаваемой. Про редизайн кунари не вспомнил только ленивый, но стоит обратить внимание также и на весьма своеобразный, полный острых углов дизайн доспехов Хоука. От класса к классу этот доспех меняется (было бы странно, если бы маг и воин выглядели одинаково), но общий стиль явно прослеживается. И самый главный момент – персонажи по-прежнему после каждой драки жизнерадостно обмазываются красной жидкостью, но сейчас это воспринимается уже как нечто само собой разумеющееся.

DRAGON EFFECT

Очень сильно изменилась система диалогов, которая теперь никак не может решить, что ей больше нравится – Dragon Age или все-таки Mass Effect. С одной стороны, выбор реплик осуществляется при помощи диалогового «колеса», как в Mass Effect 2, причем нам теперь специальной пиктограммой однозначно поясняют, какой эмоции какая реплика соответствует. С другой

ПРЕДЗАКАЗ В EA STORE

В прошлом номере мы писали об открытии нового онлайнового магазина EA Store (http://eastore.ea.com). Там можно купить цифровые версии всех игр от Electronic Arts, а также различные дополнения к ним, причем цены часто бывают даже ниже, чем в «обычных», нецифровых магазинах. Что касается Dragon Age 2, то на игру уже сегодня можно оформить предзаказ за 1199 рублей. Те, кто сделают это прямо сейчас, получат бесплатный апгрейд до коллекционного издания Bioware Signature Edition. В него, помимо самой игры, входят:

- четыре внутриигровых предмета: Мощь Стена (меч), Отвага отступника (посох), Гадюка Антивы (лук) и Защита стража (щит);
- цифровой саундтрек;
- дополнительный играбельный персонаж;
- код для бесплатной загрузки грядущих дополнений.

«ЭПИЗОДЫ» ИЗ ЖИЗНИ ХОУКА ВЗАИМОСВЯЗАНЫ: РАННИЕ ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЯ ПРЕДОПРЕДЕЛЯТ РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ В ДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ.

Нет, в шутер от третьего лица Dragon Age 2 превратить пока не удалось. Подождите еще одного продолжения.

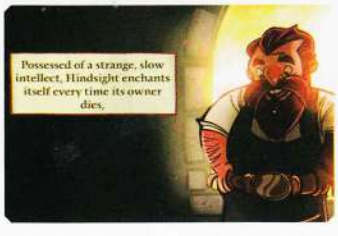
Обратите внимание на оружие Хоука. С одной стороны клинок, с другой – магический посох.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ В КОНТАКТЕ

Ориентировочно в феврале Electronic Arts запустит приложение Dragon Age Legends в социальной сети Facebook (да, только в Facebook – никакого аналога для «В Контакте» не ждите). Это будет большая и продолжительная, но несложная двумерная ролевая игра по мотивам Dragon Age 2, причем за успехи в Dragon Age Legends можно будет получить дополнительные предметы внутри Dragon Age 2. Узнать подробности можно на сайте http://dragonagelegends.com (на момент сдачи номера там стоит только «заглушка»). Отметим, что это не первый подобный опыт для BioWare и EA. В свое время параллельно с оригинальной Dragon Age была выпущена легкомысленная браузерная Dragon Age Journeys (http://www.dragonagejourneys.com). За успехи в ней и сейчас можно получить особые внутриигровые шлем, пояс и амулет для «Dragon Age: Начало».

«ПОЯС, ДОСТОЙНЫЙ УПОМИНАНИЯ»

Сетевой геймерский комикс Penny Arcade на Западе известен гораздо больше, чем в России. Поэтому рассказываем кратко и только о сути. Авторы Penny Arcade нарисовали для Dragon Age 2 специальный интерактивный комикс о легендарном (проклятом?) поясе под названием Hindsight («Взгляд в прошлое»). Пояс этот обладает неприятным свойством помнить смерти своих предыдущих обладателей, из-за чего доставляет своему текущему владельцу массу различных удовольствий. Более того, он действительно существует в мире Dragon Age 2. Круче всего следующее: стоит только пройти по специальной ссылке http://dragonage.bioware.com/da2/info/pennyarcade/redeem и всего лишь залогиниться под своей учетной записью EA, и вы мгновенно получите этот внутриигровой пояс совершенно бесплатно. Готовьтесь – в марте, после выхода Dragon Age 2, он доставит массу различных удовольствий и вам тоже.



ВЫ НАЖИМАЕТЕ НА КНОПКУ И ТУТ ЖЕ ПОЛУЧАЕТЕ РЕЗУЛЬТАТ, ЧАЩЕ ВСЕГО – ОЧЕНЬ ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ РЕЗУЛЬТАТ.

МАЙК ЛЭЙДЛОУ, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР DRAGON AGE 2

Это тоже Хоук. Поменять можно не только его внешность и класс, но даже пол. Далеко идущие последствия оставляем вашему воображению.

В целом игра стала более линейной, но внутри каждой локации вы свободны пойти искать неприятности в любом направлении.

стороны, во многих диалогах есть и дополнительная опция Investigate («Расследовать»), за которой скрываются привычные по Dragon Age бесконечные монотонные обсуждения мировой истории и современной политики. Можно играть как хочешь: если интересно разобраться в происходящем, смело кликай на все «расследования». Если не интересно – диалоги превратятся в короткие, но весьма зрелищные заставки. Это в высшей степени важный момент: в Dragon Age 2 речь полностью озвучена для всех героев, включая Хоука, и даже Майк Лэйдлоу не может не отметить: «Для Dragon Age 2 мы значительно улучшили систему lip sync (синхронизации речи и голоса), мы провели несколько месяцев, прорабатывая правдивую лицевую анимацию и записывая реплики для наших многочисленных героев». Впрочем, говорильней дело в роликах не ограничивается. Чего здесь только не вытворяют в заставках! Персонажи мирятся и враждуют, атакуют и спасаются бегством, предают и становятся жертвами предательства, – а во время кинематографичных драк камера разве что не вращается вокруг героев. В ход идет масса голливудских приемов, и в итоге получаются ролики, страшно сказать, лучше, чем в Mass Effect 2. Ну а на заставки из первой Dragon Age после такого вообще стыдно посмотреть – что там еще за комичные истуканы стоят друг напротив друга?

ПРОЕКТ «ДЕСЯТЬ БАЛЛОВ»

Конечно же, у разработчиков огромные планы на DLC, то есть на платные скачиваемые дополнения. На данный момент не анонсировано вообще ничего, однако после феноменального успеха дополнений к Mass Effect 2 совершенно ясно: какой-то аналог Cerberus Network в игре будет, а исполнительный продюсер Dragon Age 2 Марк Дарра как-то выразился на эту тему следующим образом: «Дополнения будут одновременно и больше, и лучше: с одной стороны, они станут более продолжительными, с другой – покажут игрокам еще более необычные места, еще более масштабные сражения и еще более странных существ». Так и хочется добавить: «как в Mass Effect 2, только лучше». И эта, и другие параллели между Dragon Age 2 и Mass Effect 2 слишком очевидны, чтобы остаться незамеченными. И та, и другая игра – сиквелы успешных RPG, в обоих случаях поклонники опасались чрезмерного упрощения, а разработчики обещали новый, более зрелищный стиль повествования. И пусть Dragon Age 2 заимствует не одну удачную идею у Mass Effect 2 – черт побери, там есть что заимствовать! Шепард уже получил свою «десятку», а Хоук еще только готовится к своему выходу. Мы не ожидаем от BioWare ничего другого, кроме как нового большого успеха. ■

Болельщики «Спартака» встречают в темной подворотне фаната «Зенита».

На Хоуке легкий доспех, значит перед нами не воин и не маг, а разбойник (он же rogue).

DRAGON AGE – РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

Первая часть Dragon Age вышла в 2009-м. В этом феврале мы признали ее «второй лучшей» игрой года, сразу после феноменальной Batman: Arkham Asylum. Сюжет Dragon Age стал для нас самой замечательной историей года, а ведьма Морриган – одним из самых ярких персонажей. Цитируем по памяти февральский номер «РС ИГР»: Dragon Age сделала ролевые игры простыми и понятными даже для отчаянной домохозяйки, при этом ни грамма не потеряв в эпическом размахе и глубине нарратива, присущих столпам жанра. В Dragon Age нельзя быть белым или черным. Предугадать, как отразится на развитии сюжета тот или иной поворот беседы, зачастую просто невозможно: в социальном плане игра очень похожа на жизнь за окном. Особая заслуга Bioware в том, что разработчики не стали делать «игру для всех» методом тотального упрощения: механически, структурно Dragon Age необычайно сложна! Неизбежная прокачка, древо умений, манипуляции с инвентарем – все это выполнено очень изощренно… но работает почти независимо от игрока. В Dragon Age можно сесть поиграть на часок, «просто посмотреть, что это такое»… и очнуться вместе с финальными титрами, утирая пот со лба. Такими RPG еще точно никогда не были: Dragon Age – первая из них, в определении которой между словами «хорошая» и «игра» не нужно вставлять стеснительное «ролевая».

«ЭПИЗОДИЧЕСКАЯ» ИСТОРИЯ DRAGON AGE 2 – ЭТО ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ ИЗ ВСЕХ, КОГДА-ЛИБО СОЗДАННЫХ В BIOWARE.

ДЭВИД СИЛЬВЕРМАН, ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ BIOWARE

«Молодой человек, вы не подскажете, как пройти в библиотеку?»

Автор:
Иван Гусев

ГЛАВНЫЕ НОВОСТИ | О САМЫХ ВАЖНЫХ СОБЫТИЯХ МЕСЯЦА

CALL OF DUTY В КАЖДОМ ДОМЕ

ЗА ПЯТЬ ДНЕЙ В ПРОДАЖЕ BLACK OPS ЗАРАБОТАЛА РЕКОРДНУЮ СУММУ

Кубинцы пекутся о психическом здоровье американских детей.

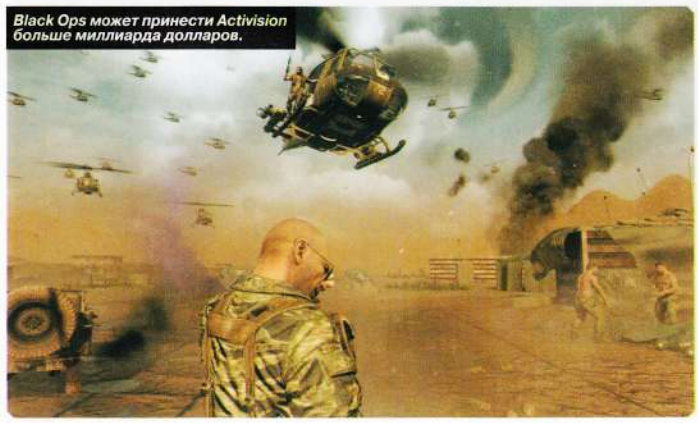
Не удивимся, если за Black Ops последует Black Ops 2.

Никто не сомневался, что Call of Duty: Black Ops ждет успех, однако спрос на игру превзошел все ожидания. Едва появившись на прилавках, шутер, разработанный калифорнийской студией Treyarch, установил несколько громких рекордов. И самое главное – побил достижения Call of Duty: Modern Warfare 2. Так, за первый день продаж Black Ops разошлась тиражом в 5.6 миллионов экземпляров в США и Великобритании, и принесла издателю – компании Activision – 360 миллионов долларов. Modern Warfare 2 за первые 24 часа заработала 310 миллионов (американцы и англичане купили 4.7 миллиона копий). Всего же в премьерный день по всему миру было продано больше 7 миллионов Black Ops. За сутки геймеры наиграли в онлайне 5.9 миллионов часов – примерно 730 лет.

Но и это еще не все. За пять дней с момента релиза Call of Duty: Black Ops обогатила Activision аж на 650 миллионов долларов. Предыдущий рекордсмен – Call of Duty: Modern Warfare 2 – за тот же период собрала на 100 миллионов меньше. Не удивительно, что глава Activision Бобби Котик (Bobby Kotick) разве что не плясал от радости. «Серия Call of Duty два года подряд ставит рекорды в индустрии развлечений по сборам за пять дней», – отметил он. Эксперты предполагают, что игра может взять планку в 18 миллионов копий. Это на два миллиона меньше, чем у Modern Warfare 2. Впрочем, поживем – увидим. Пока нет данных, насколько хорошо шутер от Treyarch продался в декабре – месяце, когда в предрождественской покупательской истерии люди охотно тратятся на подарки.

Call of Duty: Black Ops была тепло встречена повсюду, кроме Кубы. Там разгорелся политический скандал. Причиной его стал уровень в игре, задача в котором – убить молодого Фиделя Кастро (Fidel Castro). Эта тема весьма щекотлива для граждан острова свободы, ведь американские спецслужбы много раз пробовали прикончить Кастро. Местные СМИ называют даже точное число попыток – 638. Враги пытались отравить ручку и сигары Фиделя, прятали оружие в телекамере, подсылали любовниц-смертниц. Но ничто не сработало. Сегодня кубинские политики и СМИ хором заявляют, что Black Ops прославляет преступления правительства США, оскорбляет кубинского лидера и превращает американских подростков в социопатов. Сам же 84-летний Кастро только посмеивается: «Мне принадлежит рекорд по количеству неудачных покушений. Когда я действительно умру, никто не поверит». Тем не менее, месторасположение его дома является государственной тайной.

Наделала шума Call of Duty: Black Ops и в Японии. Правда, совсем немного. Там из игры убрали свастики (они есть в режиме с зомби). Однако причиной этого решения стала вовсе не нетерпимость к нацистской символике. В Стране восходящего солнца свастикой на картах обозначают буддистские храмы. Такое обозначение было принято задолго до начала Второй мировой войны. Чтобы не путать японских геймеров, свастику заменили на железный крест. ■



Black Ops может принести Activision больше миллиарда долларов.

В отличие от прошлого года, русским геймерам досталась нецензурированная версия Call of Duty.

ВЕДЬМАК НАКАЖЕТ ПИРАТОВ

CD PROJEKT БУДЕТ ШТРАФОВАТЬ ГЕЙМЕРОВ-ХАЛЯВЩИКОВ

Воин CD Projekt против чудища пиратского.

«А будешь скачивать, мы тебя оштрафуем!»

Польская компания CD Projekt возлагает большие надежды на ролевую игру The Witcher 2: Assassins of Kings (в России выйдет под названием «Ведьмак 2: Убийцы королей»). Создатели долгожданной компьютерной игры надеются продать в 2011 году не меньше 1.3 миллионов экземпляров. При этом они даже не хотят снабжать «Ведьмака» изощренной системой защиты. Однако это вовсе не означает, что боссы CD Projekt будут с безразличием наблюдать за тем, как воруют The Witcher 2. Компания провела переговоры со многими юридическими фирмами, специализирующимися на защите авторского права. Торрент-трекеры и пиратские сайты получат заблаговременное предупреждение о возможном уголовном преследовании в случае нелегального размещения «Ведьмака 2». Но самое важное, CD Projekt решила наказывать не только распространителей пиратки, но и потребителей. То есть геймеров, охотно пользующихся нелицензионной продукцией. Скачали «Убийц королей», будьте готовы к тому, что вскоре вам придет письмо с требованием заплатить штраф. Откажетесь – добро пожаловать в суд. CD Projekt собирается отлавливать халявщиков в нескольких крупных странах, правда каких конкретно – не уточняется. Ну а теперь хорошие новости. Стала известна дата релиза The Witcher 2: Assassins of Kings – 17 мая. ■

APB: RELOADED

ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШН APB СНОВА ЗАРАБОТАЕТ В ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЕ 2011 ГОДА

APB: ребята снова в сборе.

Миллионы геймеров в 80 странах играют в Knight Online.

Слухи подтвердились – многопользовательский экшн APB: All Points Bulletin ждет перерождение. Игра, не протянувшая и трех месяцев из-за банкротства студии-разработчика Realtime Worlds, куплена американской компанией K2 Network. Последняя специализируется на локализации и издании на Западе азиатских MMORPG, таких как Knight Online, Sword2, War Rock и 9Dragons. Компания владеет сервисом GamersFirst (GamersFirst.com), объединившим 30 миллионов игроков из 160 стран. Права на APB перешли к студии Reloaded Productions, принадлежащей K2 Network. Условия сделки не раскрываются, однако всеми экспертами называется одна и та же цена – 1.5 миллиона фунтов (примерно 2.4 миллиона долларов). Это очень немного за игру, разработка которой обошлась в 100 миллионов долларов. Впрочем, повторный запуск APB влетит K2 Network в кругленькую сумму. Планируется не только включить серверы, но и исправить программные недочеты, а также выпускать время от времени обновления. Сейчас Reloaded Productions разбирается с «наследством» APB: изучает код, разбирает содержание невышедших патчей. K2 Network пока не наняла ни одного бывшего сотрудника Realtime Worlds.

APB снова заработает в первой половине 2011 года. Игра получит подзаголовок Reloaded и станет бесплатной. Издатель намерен зарабатывать на микроплатежах. ■

Обложка Total War: Shogun 2 немного пугает.

ВОЙНА НАЗВАНИЙ

Забудьте Shogun 2: Total War. Издательство Sega решило не выпускать игру под таким названием. Но не спешите в отчаянии рвать волосы на голове. Игра не закрыта, с ней все в порядке. Просто теперь она откликается на имя Total War: Shogun 2. Почему? В Sega посчитали, что геймеры хорошо знают серию, но путаются в названиях разных частей. Если Total War будет стоять впереди, всем все станет ясно. Кстати, на днях было официально объявлено: Shogun 2: Total War… точнее, Total War: Shogun 2 увидит свет 15 марта. Не пропустите. ■

В телесериале снимутся известные актеры.

ИЗ ЖИЗНИ СТАЛКЕРОВ

Киевская студия GSC Game World профинансировала съемки пилота телесериала S.T.A.L.K.E.R. (кадры и ролик можно посмотреть на сайте kinostalker.com). Сейчас его показывают украинским и российским телекомпаниям, и есть хорошие шансы, что в производство будет запущен полноценный сериал. Однако не ищите его в программе до 2012 года – премьеру совместят с выходом S.T.A.L.K.E.R. 2.

Также GSC Game World запустила творческий конкурс. Придумайте свой квест для S.T.A.L.K.E.R. 2, отошлите его по адресу contest@gsc-game.com, и ваше имя сможет попасть в титры игры. ■

ФАКТ

5

МИЛЛИОНОВ ЭКЗЕМПЛЯРОВ FALLOUT: NEW VEGAS РАЗОШЛОСЬ ПО МАГАЗИНАМ МИРА

АНОНСЫ И ДАТЫ РЕЛИЗОВ НА PC

О НОВЫХ ИГРАХ, О ПЕРЕНОСАХ ДАТ ВЫХОДА И ОТМЕНЕ ДОЛГОСТРОЕВ

«ВЛАДИМИР» НА ПОЛЕ БОЯ

КОМПАНИЯ ELECTRONIC ARTS ПРЕДСТАВИЛА НОВЫЙ БЕСПЛАТНЫЙ ПРОЕКТ В СЕРИИ BATTLEFIELD

Battlefield Play4Free оптимизируют для компьютеров самых разных конфигураций.

Приятно видеть российский флаг в Battlefield Play4Free.

В 2009 году Electronic Arts выпустила Battlefield Heroes, первую бесплатную игру в популярной серии Battlefield. Браузерный многопользовательский шутер ориентирован не на хардкорных геймеров, а на широкую аудиторию, и на сегодняшний день привлек 6 миллионов геймеров (по крайней мере, именно столько аккаунтов зарегистрировано). Однако мультяшная графика и общая несерьезность происходящего отпугнула многих хардкорных игроков. Это «электроников» никак не устраивало. Встречайте Battlefield Play4Free, бесплатный многопользовательский шутер на 32 персоны. В нем все серьезно и реалистично. Игру в шутку называют «сборником лучшего», поскольку в ней есть карты из Battlefield 2 и оружие с классами из Battlefield: Bad Company 2. Движок выдает отличную картинку, но не слишком требователен к «железу». Геймеры получат доступ к 16 средствам передвижения, включая вертолеты, самолеты и даже русский танк Т-90 «Владимир». Сейчас идет бета-тестирование игры (запись желающих – по адресу battlefield.play4free.com). Релиз намечен на весну. Издатель пока не сообщал, как намеревается зарабатывать на Battlefield Play4Free, однако вряд ли захочет изобретать велосипед. А значит, будьте готовы к микроплатежам. ■

У ВОЙНЫ АЗИАТСКОЕ ЛИЦО

CRYTEK АНОНСИРОВАЛА МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ШУТЕР WARFACE

Warface отлично подходит для игры в интернет-кафе.

Дата релиза Warface пока не объявлена.

В последние годы немецкая компания Crytek быстро росла. Сейчас у нее есть филиалы в пяти странах мира, и каждый трудится над «сольным» проектом. Единственное исключение – Crytek UK. Англичане помогают франкфуртской команде доделывать Crysis 2. Впрочем, сейчас речь не о них. На днях Crytek анонсировала в Южной Корее свой следующий проект – онлайновый военный шутер Warface. Игра разрабатывается при участии Crytek Seoul, открытой в 2008 году. Действие Warface разворачивается в недалеком будущем. Сюжетные миссии можно будет проходить в кооперативном режиме. Тем же, кто любит отстреливать ближних своих, предложат масштабные мультиплеерные сражения. Игра разрабатывается на ультрасовременном движке CryENGINE 3 и будет бесплатной. Примечательно, что Warface предназначена для азиатского рынка, и не понятно, выйдет ли вообще на Западе. Можно предположить, что игру сначала протестируют на корейцах и лишь тогда решат, стоит ли ее выпускать в США и Европе. Кстати, в свое время босс Crytek Чеват Ерли (Cervat Yerli) божился, что его компания больше не будет выпускать PC-эксклюзивов. Warface доказывает обратное. «PC обогнали консоли на целое поколение, – вздыхает Ерли. – Однако ничего не изменится, пока компьютерный рынок не начнет приносить разработчикам ощутимую прибыль». Надеемся, у Crytek выгорит дельце с Warface. ■

PORTAL 2 ПОГУБИТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

ЗАДЕРЖАН ВЫХОД PORTAL 2 И ДВУХ ПРОЕКТОВ ОТ UBISOFT

Portal 2 не хотят выпускать в сыром виде.

Релиз «Солдата будущего» состоится в будущем.

Компания Valve во второй раз отодвинула дату выхода Portal 2. Мы ждали игру 9 февраля, а она появится только 18 апреля. В первый раз Valve сообщила о задержке пресс-релизом, полным юмора: «Хотя Portal 2 появится на свет немного позже, чем планировалось, спешим обрадовать, жизнь на Земле не прекратится в результате взрыва каждой молекулы в ваших телах. К тому же, игра будет лучше». Вот и сейчас создатели Half-Life не удержались от шутки: «Два месяца – это самая короткая задержка в истории Valve, и она знаменует процесс сближения реального времени и времени Valve. И хотя полное схождение ознаменует собой конец человечества, это никак не повлияет на дату релиза Portal 2». Вместе с Portal 2 опаздывают шутер Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier и гоночный экшн Driver: San Francisco. Издательство Ubisoft перенесло их премьеры на 2012 финансовый год (апрель 2011 – март 2012). Впрочем, гендиректор компании Ив Гильмо (Yves Guillemot) уточнил, что задержка не будет слишком заметной. Речь идет о нескольких месяцах, необходимых для доведения проектов до ума.

Ну и напоследок тревожные вести. Все ждут, что онлайновая ролевая игра Star Wars: The Old Republic выйдет весной. Однако боссы BioWare вдруг пошли на попятный и избегают конкретики, предпочитая указывать в качестве даты релиза просто «2011 год». ■

ИЗЕНГАРД В ЦИФРОВОМ ВИДЕ

THE LORD OF THE RINGS ONLINE ЖДЕТ ТРЕТИЙ «ПОЛНОВЕСНЫЙ» АДДОН

Таким разработчики представляют Сарумана.

Режим игры за монстров будет сильно изменен.

Несколько месяцев назад онлайновая ролевая игра The Lord of the Rings Online избавилась от оков абонентской платы. Это не могло не возыметь эффекта. Всего за месяц в LotRO зарегистрировался миллион новых игроков, и даже выросло количество VIP-подписчиков. Однако на одной халяве далеко не уедешь. Нужно регулярно выпускать дополнения, иначе рано или поздно интерес геймеров угаснет. Это отлично понимает издатель и разработчик проекта – компания Turbine. На днях было анонсировано очередное, третье по счету масштабное дополнение The Lord of the Rings Online: Rise of Isengard. Будущей осенью игрокам вместе с легендарным Арагорном предстоит опасное путешествие в крепость в долине Нан-Курунир на южной оконечности Мглистых гор. Только самые отважные доберутся до знаменитой башни Сарумана и сразятся с предателем. Однако одной храбрости мало, когда имеешь дело с армией Мордора. Не забудьте развить своего персонажа до 70 уровня – разработчики подняли потолок прокачки. Новые союзники и новые враги, новые способности и новые задания – в Rise of Isengard много всего нового. Распространяться аддон будет только в цифровом виде. Цена пока не объявлена. ■

На смену Йоде придет Джек Воробей.

15 ЧЕЛОВЕК НА СУНДУК LEGO

Если вам нравятся аркады под маркой LEGO, одна за другой выпускаемые Disney, радуйтесь – анонсирована следующая игра с плоскобокими героями. Британская TT Games, уже пересказавшая в юмористической форме приключения Люка Скайуокера, Индианы Джонса, Бэтмена и Гарри Поттера, на этот раз взялась за Джека Воробья. LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game выйдет в мае 2011 года, одновременно со следующим фильмом в серии «Пираты Карибского моря». Сейчас TT Games спешно доделывает аркаду LEGO Star Wars III: The Clone Wars, релиз которой намечен на 15 февраля. ■

Assassin's Creed: Brotherhood – очередной успех Ubisoft.

УБИЙЦА ЕДЕТ В РОССИЮ

За первую неделю со дня релиза экшн Assassin's Creed: Brotherhood, выпущенный пока только на консолях, разошелся в Европе миллионным тиражом. Серия уже взяла отметку в 20 миллионов купленных экземпляров. Руководство Ubisoft довольно хлопает в ладоши и уверяет, что шутер Call of Duty: Black Ops ничуть не повредил продажам «Братства крови». Издатель не скрывает: четвертая игра в серии находится в разработке и выйдет в 2011 году. По слухам, действие следующей Assassin's Creed может происходить… в России! ■

ФАКТ

65

ТЫСЯЧ КАРТ И МОДОВ НАПЛОДИЛИ ПОКЛОННИКИ STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ | О ЛЮДЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

КОМУ ВЕРИТЬ?

ВОЗМОЖНА КОММЕРЦИАЛИЗАЦИЯ МУЛЬТИПЛЕЕРА CALL OF DUTY

Майкл Пактер советует не продавать акции Activision.

Аналитик Майкл Пактер (Michael Pachter) из фирмы Wedbush Morgan Securities зарабатывает на жизнь тем, что дает инвестиционные советы другим компаниям. Среди его клиентов нет никого с капиталом меньше 100 миллионов долларов. Пактер специализируется на игровой индустрии, отлично разбирается в тенденциях и делает очень верные предсказания. Недавно Пактер заявил, что в 2011 году издательство Activision объявит планы по монетизации мультиплеера Call of Duty. Инвесторы ждут появления платных сервисов для миллионов поклонников главной FPS-серии планеты, и глупо тянуть. Пока Call of Duty находится на пике популярности, нужно выколачивать деньги. В прошлом году гендиректор Activision Бобби Котик (Bobby Kotick) честно ответил на вопрос, что бы он изменил в компании, если бы знал, что желание исполнится чудесным образом, стоит ему щелкнуть пальцами: «Тогда бы завтра же Call of Duty стала платным онлайновым сервисом. Мы могли бы предложить игрокам опыт иного уровня, более разнообразный, интересный и соревновательный – если бы Call of Duty была сервисом с абонентской платой». Однако сейчас ему противоречит глава Activision Publishing Эрик Хиршберг (Eric Hirshberg). «Мы никогда не попросим денег за мультиплеер Call of Duty!» Почему-то нам кажется, мистер Хиршберг лукавит. Что там припасло Activision? Call of Duty Online? Необязательный премиум-сервис? И то, и другое? ■

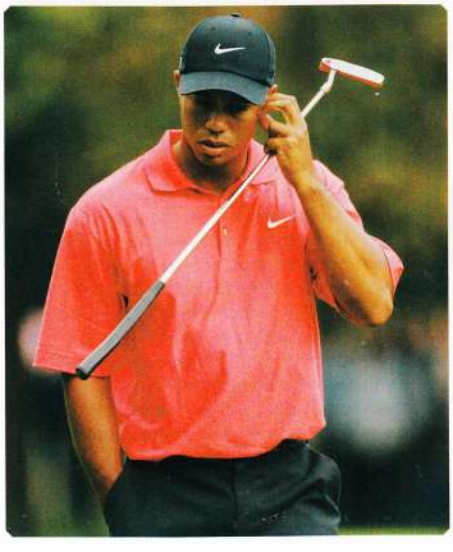
Call of Duty: Black Ops – последняя игра в серии с бесплатным мультиплеером?

НАЛЕВО ПОЙДЕШЬ, EA ПОТЕРЯЕШЬ

ELECTRONIC ARTS МОЖЕТ РАСТОРГНУТЬ ОТНОШЕНИЯ С ТАЙГЕРОМ ВУДСОМ

Недавно издательство Electronic Arts запустило в социальной сети Facebook симулятор гольфа PGA Tour Golf Challenge. Однако вы не найдете в игре лицо серии PGA Tour – знаменитого гольфиста Тайгера Вудса (Tiger Woods). «Электроники» могут вовсе отказаться от сотрудничества со спортсменом, которое, к слову, длится уже 13 лет. Год назад Вудс оказался в центре секс-скандала. Американские журналисты уличили спортсмена в супружеской неверности. У мастера клюшки по свету набралось с дюжину любовниц. Разоблаченный блудник с горя на 20 недель ушел из профессионального гольфа, потом вернулся, но с тех пор не выиграл ни одного турнира. А продажи симулятора Tiger Woods PGA Tour 11 оказались катастрофически низкими. Не удивительно, что глава Electronic Arts Джон Риччитьелло (John Riccitiello) публично поделился переживаниями за судьбу партнерства. «Мы пока не планируем отказываться от услуг Вудса, – сказал Риччитьелло. – Однако наши бизнес-отношения построены на утверждении: он – лучший гольфер, мы делаем лучшие симуляторы гольфа. Если это не так, сотрудничество теряет смысл. Мы, конечно, еще подождем, но...»
Со спортсменом уже разорвали отношения многие спонсоры, включая AT&T и Gillette. Вудсу нужно срочно начинать выигрывать. ■

Тираж Tiger Woods PGA Tour 11 оказался значительно ниже, чем PGA Tour 10.



Тайгер сейчас явно не в лучшей форме.

ЗАПОМНИТЕ ЭТО ИМЯ

ГЕНДИРЕКТОР КОМПАНИИ VALVE ПОПАЛ В ПРЕСТИЖНЫЙ РЕЙТИНГ

Коллеги поздравляют Гейба.

В Steam можно купить любую горячую новинку.

Многие мечтают попасть на обложку журнала Forbes. Ладно, пусть не на обложку, хотя бы в рейтинг. Пусть даже на 100-е место. Главе компании Valve Гейбу Ньюэллу (Gabe Newell) это удалось. Он попал в список Forbes «Имена, которые нужно знать в 2011 году». Это удалось Ньюэллу благодаря невероятному росту популярности сервиса цифровой дистрибуции Steam. За минувший год количество пользователей сети выросло на 200% с лишним, и достигло 30 миллионов человек. Сегодня Steam предлагает 1200 продуктов от всех заметных издателей мира и контролирует 70% рынка цифровой дистрибуции. Каждый день сервисом пользуются больше 6 миллионов геймеров. А если учесть, что недавно в США продажи цифровых версий компьютерных игр превысили число «коробочных», Steam ждет очень и очень благоприятное будущее.

Гейб Ньюэлл проработал 13 лет на Microsoft и стал миллионером. Свои деньги он вложил в студию Valve, основанную в 1996 году. Серия Half-Life принесла компании заслуженный успех. Пять лет назад ее доходы не превышали 55 миллионов долларов. Сегодня Valve оперирует сотнями миллионов. И в Forbes не сомневаются, что в 2011-м о Ньюэлле будут говорить повсюду, а не только на геймерских вечеринках. ■

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СУД

МУЗЫКАНТ ЭКСЛ РОУЗ ТРЕБУЕТ 20 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ С ИЗДАТЕЛЯ GUITAR HERO III

У Роуза большие и гонорары, и судебные иски.

Странно, что Роуз обратился в суд спустя три года после релиза Guitar Hero III.

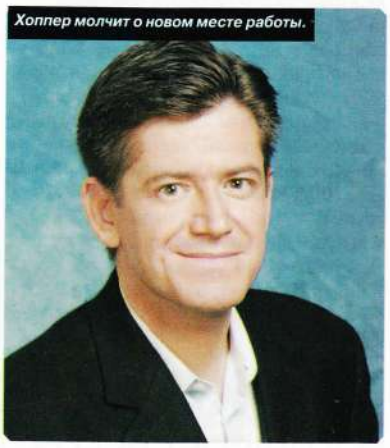
Фронтмен рок-группы Guns N' Roses Эксл Роуз (Axl Rose) подал иск против издательства Activision. Скандальный музыкант, не упускающий ни одного случая посудиться, требует с компании 20 миллионов долларов. По мнению Роуза, музыкальная игра Guitar Hero III: Legends of Rock, выпущенная в 2007 году, нанесла ему моральный ущерб. Он якобы разрешил использовать культовую песню Welcome to The Jungle только при условии, что в «Легендах рока» не будет его бывшего одногруппника, а ныне заклятого врага Слэша (Slash). Однако Activision не только показала в игре этого гитариста в черном цилиндре, но и поставила его изображение на обложку Guitar Hero III. Также компания использовала в рекламе «Легенд рока» Sweet Child 'O Mine, другую известную песню Guns N' Roses. Мистер Роуз настаивает, что издательство имело право на воспроизведение этой композиции только применительно к Guitar Hero II.

Activision пока не прокомментировало иск Эксла Роуза. Двадцать миллионов долларов – безусловно, большая сумма, однако компания заработала на Guitar Hero III куда больше. Только в США игра разошлась тиражом в 8.2 миллиона экземпляров. Legends of Rock стала первой не MMO-игрой, заработавшей миллиард долларов (до нее это удалось только World of Warcraft). ■

Нолан лично участвует в разработке игры.

ВАМ ЭТО НЕ СНИТСЯ

Некоторое время назад режиссер Кристофер Нолан (Christopher Nolan) рассказал, что подумывал об игре по мотивам своего блокбастера «Начало». Сегодня он говорит более определенно – проект (по слухам, речь идет о полноценной MMORPG) запущен в производство. Вселенная «Начала» отлично подходит для любых историй, даже самых невероятных. Нолан не уточнил, какая студия делает игру и есть ли у нее издатель. Он лишь дал понять, что проект очень далек от завершения, поскольку сейчас режиссер занят съемками своего третьего фильма о Бэтмене. ■


Хоппер молчит о новом месте работы.

ПРОЩАЙ, МИККИ

«Прощай, Микки!» – сказал Грэм Хоппер (Graham Hopper) и уволился с поста главы Disney Interactive Studios. Хоппер был нанят на работу в Disney в далеком 1991 году, а игровое подразделение компании возглавил в 2002-м. Именно благодаря ему Disney начала выпускать игры не только по мотивам мультиков (достаточно лишь вспомнить гоночные аркады Pure и Split/Second). Однако перемены не принесли ожидаемых дивидендов. В последние годы Disney Interactive Studios только терпит убытки. Не удивительно, что Хоппер решил уйти. ■

ФАКТ

47.5

МИЛЛИОНОВ АМЕРИКАНЦЕВ ИГРАЮТ В ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ (ПО ДАННЫМ ФИРМЫ NEWZOO)

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ | О КОМПАНИЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ПРИЕХАЛИ

ИЗДАТЕЛЬСТВО ACTIVISION СОБИРАЕТСЯ ЗАКРЫТЬ СТУДИЮ BIZARRE CREATIONS

Разработка Blur так и не окупилась.

Критики разгромили Blood Stone.

Вполне вероятно, ливерпульская студия Bizarre Creations доживает последние денечки. Некогда успешную компанию, благодаря консольной серии Project Gotham Racing считавшуюся фаворитом на рынке гоночных симуляторов, в последнее время преследовали неудачи. Причем проблемы начались после того, как в сентябре 2007 года Bizarre Creations была куплена издательством Activision. Обе игры, созданные студией при новом хозяине – гоночная аркада Blur и экшн James Bond 007: Blood Stone, – не стали хитами. В Activision подумали-подумали и выдали двум сотням сотрудникам Bizarre Creations уведомления об увольнении в течение трех месяцев (таково требование британского законодательства). По истечении этого срока студия будет либо закрыта, либо продана. Ну, или штат компании сократят до минимума – человек эдак до 30.

«Со времени покупки нами Bizarre Creations гоночный жанр пережил большие изменения, – сказано в официальном заявлении Activision. – Мы значительно вложились в создание новой IP – Blur, однако она не нашла свою аудиторию. Bizarre – очень талантливая команда разработчиков, но учитывая экономические реалии, мы рассматриваем разные варианты будущего студии, включая продажу компании».

Ходят слухи, к Bizarre Creations присматривается Microsoft, задумавшаяся о возрождении серии Project Gotham Racing... ■

УРОКИ ВОЖДЕНИЯ

У UBISOFT REFLECTIONS ПРОБЛЕМЫ С DRIVER: SAN FRANCISCO

Driver никак не может добраться до финиша.

Количество людей на снимке Ubisoft Reflections теперь поубавится.

Несладко сейчас не только сотрудникам ливерпульской Bizarre Creations, но и их землякам из Ubisoft Reflections, расположенной в Ньюкасле. Студия, возникшая четверть века назад, сделала себе имя на гоночной серии Driver. В августе 2006 года ее прежний владелец – издательство Atari – за 19 миллионов евро продал Ubisoft права на «Водилу». Вместе с Driver французская компания получила... 80 сотрудников Reflections. Тогда же было объявлено, что они продолжат создание пятой части гоночного экшна, являясь уже штатными работниками Ubisoft.

На днях релиз Driver: San Francisco в очередной раз перенесли на более поздний срок. Игру теперь следует ждать не раньше апреля. Одновременно руководство Ubisoft объявило о реструктуризации ньюкаслской студии. Ее покинут дюжина сотрудников, включая нескольких начальников. Также компания отказалась от помощи десятка контрактников. Помочь Reflections с «Водилой» поручено многоопытной Ubisoft Montreal (серии Prince of Persia, Tom Clancy's Splinter Cell и Assassin's Creed). Глава Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot) открыто заявил, что успех Driver: San Francisco крайне важен для издательства, поскольку компания почти никак не представлена на рынке гоночных игр. ■

ПОКУПАТЕЛЬСКИЙ БУМ

ZENIMAX MEDIA ПРОДОЛЖАЕТ ПРИОБРЕТАТЬ ПЕРСПЕКТИВНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

The Chronicles of Riddick был чертовски хорошим шутером.

Дебютная игра Machinegames делается на том же движке, что и шутер Rage.

Начав покупать разработчиков, компания ZeniMax Media теперь не может остановиться. Благо, деньги есть – за последние три года инвесторы перечислили больше 450 миллионов долларов. Средства пошли на приобретение – загибайте пальцы – американской id Software (Doom, Quake, Rage), французской Arkane Studios (Dark Messiah of Might and Magic, BioShock 2), японской Tango Gameworks (новичок, зато во главе создатель серий Resident Evil и Devil May Cry). Последней же сделкой ZeniMax Media стала покупка шведской Machinegames. Студия расположена в городе Упсала, и еще не выпустила ни одной игры. Machinegames была открыта в 2009 году отцами-основателями Starbreeze Studios, всем хорошо знакомой по шутерам The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay и The Darkness. Компания делает неанонсированную игру для Bethesda Softworks (если кто запамятовал, это тоже часть ZeniMax Media). Проект создается на движке id Tech 5. Учитывая портфолио сотрудников Machinegames и выбранную технологию, рискнем предположить, что команда занимается шутером. Вероятно, начальству из Bethesda Softworks понравилась работа Machinegames, раз новичка решили купить. Студию уже переименовали в ZeniMax Sweden. На сайте компании – полным-полно вакансий. ■

КРИЗИС, КРИЗИС, КРИЗИС

KROME STUDIOS ДЫШИТ НА ЛАДАН, HARMONIX ПРОДАЮТ

В последнее время Krome сотрудничала с LucasArts.

Музыкальные игры вышли из моды.

Месяц назад многие игровые издания поспешили сообщить о закрытии Krome Studios (Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes и Blade Kitten). Некогда крупнейшая игровая компания в Австралии с офисами в Аделаиде, Брисбене и Мельбурне и штатом в 400 человек действительно переживает очень непростые времена, однако продолжает работу. Уволены 90% сотрудников. Однако гендиректор Роберт Уолш (Robert Walsh) надеется все наладить. Сейчас в офисе трудится 40 человек. Они доделывают текущие проекты. Но в Krome думают и о развитии. Уолш намекнул, что ведутся переговоры с потенциальными издателями, и если дельце выгорит, студия вновь начнет расширяться – примерно до 100 штатных единиц. Нерадостные настроения сейчас царят и в студии Harmonix, создавшей серии Guitar Hero и Rock Band. В сентябре 2006 года ее за 175 миллионов долларов купило MTV Networks, подразделение компании Viacom. Тогда интерес к музыкальным играм был на пике, а сегодня они мало кому нужны. Не удивительно, что в Viacom задумались о продаже убыточной Harmonix. Да только кто купит?

Кстати, медиа-холдинг Viacom решил больше не заниматься играми – слишком рискованно. Это ставит под вопрос будущее Bruckheimer Games, компании, открытой известным кинопродюсером Джерри Брукхаймером (Jerry Bruckheimer) на деньги MTV. ■

В Gazillion помалкивают, насколько удачно стартовала LEGO Universe.

СУПЕРГЕРОЯМ ДАЛИ ДЕНЕГ

Компания Gazillion Entertainment, недавно завершившая разработку онлайновой многопользовательской игры LEGO Universe, сумела привлечь 60 миллионов долларов инвестиций. Щедрый чек выписала сингапурская фирма Temasek Holdings. Деньги пойдут на развитие компании. Gazillion Entertainment сейчас владеет четырьмя студиями, расположенными в трех штатах США, и делает две MMO-игры по лицензии комикс-империи Marvel: Marvel Universe – для взрослой аудитории, и Super Hero Squad Online – для детей. Последняя выйдет в первом квартале 2011 года. ■

LucasArts по-прежнему помогает с дизайном The Old Republic.

ДЖЕДАИ ЗА ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts уже вложило столько денег в разработку Star Wars: The Old Republic, что больше не хочет делиться возможной прибылью. Если раньше у игры было два издателя: собственно, EA и LucasArts, то теперь остался только один. «Электроники» решили, что сами справятся с выпуском и продвижением «звездной» MMORPG. В LucasArts сейчас полным ходом идет реструктуризация и сокращения, так что там приняли предложение EA. Финансовые условия сделки не разглашаются. Без сомнения, LucasArts получила щедрые «отступные». ■

ФАКТ

630

ТЫСЯЧ КОПИЙ FINAL FANTASY XIV ПРОДАНО ЗА ПОЛТОРА МЕСЯЦА СО ДНЯ РЕЛИЗА

ПРОЧИЕ НОВОСТИ | ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

ИДЕТ ПОДГОТОВКА К СЪЕМКАМ СИКВЕЛОВ «САЙЛЕНТ ХИЛЛ» И «ВО ИМЯ КОРОЛЯ»

Сиквел «Сайлент Хилл» делают по мотивам Silent Hill 3.

Вопрос с сиквелом ужастика «Сайлент Хилл» наконец-то решен. После того как сценариста фильма Роджера Эвери (Roger Avary) посадили в тюрьму за вождение в пьяном виде, повлекшее за собой смерть человека, проект забуксовал. Поговаривали, «Сайлент Хилл 2» вовсе не будет. Однако продюсеры не сдались и нашли нового сценариста и режиссера – в одном лице. Им стал Майкл Джей Бассетт (Michael J. Bassett), снявший экшн «Соломон Кейн». Уже объявлено название сиквела – Silent Hill: Revelation 3D. Как ясно уже из названия, фильм будет снят в 3D. Сюжет картины позаимствован из Silent Hill 3. Отец восемнадцатилетней Хизер Мейсон таинственно исчез. В поисках папочки девушка, само собой, попадет в милый городок Сайлент Хилл и выяснит, что она вовсе не та, кем считала себя всю жизнь. Если все пойдет гладко, Silent Hill: Revelation 3D отправится в кинотеатры уже в конце 2011 года.

Дольф, ты ничего не напутал?

А вот новую картину немецкого клоуна Уве Болла (Uwe Boll) в кино показывать не будут. Худший режиссер нашего времени запускает в производство продолжение «Во имя короля: История осады подземелья». Первый фильм был сделан по мотивам ролевого экшна Dungeon Siege, и при 60-миллионном бюджете собрал по миру лишь 13. Однако Уве это не смущает. Он уже подписал на главную роль в In the Name of the King 2 Дольфа Лундгрена (Dolph Lundgren). Сюжетная заявка нелепа до смеха: полицейский был атакован ниндзя, и вместе с ними загадочным образом перенесся в королевство Эб. Ты попал, Дольф. ■

БОЛЬШАЯ РАСПРОДАЖА

РЕКОРДНАЯ ЦЕНА БЫЛА УПЛАЧЕНА ЗА ВИРТУАЛЬНУЮ СОБСТВЕННОСТЬ В ENTROPIA UNIVERSE

Одни богатые чудаки платят за участки на Марсе, другие обзаводятся собственностью в киберпространстве. В 2005 году актер и режиссер Джон «Neverdie» Джейкобс (Jon Jacobs) купил за 100 тысяч долларов космический курорт в онлайновой фантастической игре Project Entropia. Его рекорд продержался чуть дольше четырех лет и был побит в 2009-м, в той же «Энтропии». Шведская студия MindArk выставила на аукцион космическую станцию Crystal Palace, превосходное охотничье угодье, где водятся редкие зверюшки. Некто Эрик Новак (Erik Novak) пожелал отдать за виртуальную собственность 330 тысяч долларов.

И вот – новый рекорд. Теперь максимальная сумма, когда-либо уплаченная за виртуальную недвижимость, составляет 335 тысяч долларов. Место сделки – опять-таки Entropia Universe, где цена есть у всего, кроме клиента игры. Упомянутый выше Джон Джейкобс решил наконец-то избавиться от своих владений. Он продал американскому игроку Джону Фома Калуну (John Foma Kalun) гостиничный комплекс на 1000 мест, супермаркет, стадион, несколько биодомов для охоты и ночной клуб. За все про все Калун отдал 335 тысяч баксов. Джейкобс говорит, что удвоил свои вложения в игру. ■

Несмотря на неказистый вид, у Entropia Universe немало фэнов.

Новый рекордсмен скрывается за этим аватаром.

ТАЙНЫЕ ИГРЫ

THE ELDER SCROLLS V, HITMAN 5 И НОВАЯ TOMB RAIDER БЛИЗКИ К АНОНСУ

Миллионы фэнов The Elder Scrolls ждут анонса пятой части.

47-й всегда приходит нежданно.

Под новый год наш радар засек несколько проектов, существование которых не подтверждено официально, и в то же время не является ни для кого секретом. Начнем с The Elder Scrolls V. Голландские коллеги сообщили, что игра будет прямым сиквелом замечательной Oblivion. Не так давно один из руководителей Bethesda Softworks Тодд Ховард (Todd Howard) заявил: команда из 90 человек вот уже два года делает неанонсированную игру на новом, прогрессивном движке (он уточнил – не id Tech 5). По слухам, Ховард имел в виду именно The Elder Scrolls V. Голландцы добавляют, что к игре уже записываются диалоги в студии и проект не так далек от завершения. Bethesda Softworks отказалась от комментариев.

Также не прекращают циркулировать слухи о Hitman 5. В LinkedIn, социальной сети для поиска и установления деловых контактов, эта игра упоминается в профилях, по меньшей мере, трех бывших сотрудников датской студии IO Interactive. Программист Тео Энгелл-Нильсен (Theo Engell-Nielsen) написал, что работа над экшном закончена, и даже указал год издания – 2011.

Ну и наконец, Tomb Raider. Не исключено, что когда вы будете читать эти строки, следующая часть в серии уже окажется анонсирована. Очень уж «толстые» намеки делает издательство Square Enix. ■

ЗВЕЗДНЫЕ ВРАТА ЗАКРЫЛИСЬ НАВСЕГДА

КИНОКОМПАНИЯ MGM ЗАБРАЛА ЛИЦЕНЗИЮ НА СОЗДАНИЕ ИГР ПО МОТИВАМ ПОПУЛЯРНОГО ТЕЛЕСЕРИАЛА

Stargate Resistance не прожила и года.

Stargate Worlds делали почти четыре года.

Фэны телесериала «Звездные врата» пригорюнились. Когда-то им обещали полноценную онлайновую ролевую игру, действие которой разворачивается в любимой вселенной. Затем у разработчика – Cheyenne Mountain Entertainment – начались финансовые проблемы, и сотрудники студии даже открыли сайт, сообщавший, сколько дней они сидят без зарплаты. Инвесторы объявились, но средств на завершение дорогостоящего MMO-проекта все равно не хватало. Тогда в Cheyenne Mountain нашли неожиданное решение. Компания анонсировала многопользовательский шутер от третьего лица Stargate Resistance. Игроделы надеялись быстро подзаработать и доделать Stargate Worlds.

Увы, Stargate Resistance хитом не стала, идея не выгорела. Cheyenne Mountain подала на банкротство. Внутри компании начались склоки, вмешались инвесторы. В результате группа разработчиков отсоединилась в новую компанию и забрала права на Stargate Resistance и Stargate Worlds. Руководство Cheyenne Mountain подало иск в суд и недавно одержало победу. Права были возвращены. Но вот ведь незадача: кинокомпания MGM, снявшая «Звездные врата», устала от всей это чехарды и лишила разработчиков лицензии на Stargate. Поэтому уже в январе серверы Stargate Resistance будут отключены, а о Stargate Worlds можно навсегда позабыть. ■

Японская мафия Playboy не читает.

ЦЕЛОМУДРЕННАЯ МАФИЯ

С небольшой задержкой гангстерский экшн Mafia II вышел в Японии. И, как оказалось, в цензурированном виде. Правда, многие геймеры не сразу это поняли. Если помните, в Mafia II можно коллекционировать старые выпуски журнала Playboy (игра даже запоминает, как долго вы смотрите на развороты с откровенными снимками). Так вот, в Японии моделям велено вести себя пристойно. Обнаженная грудь всюду спрятана за черной плашкой. К чему такое делать в стране, где популярны хентай-игры, – абсолютно непонятно. ■

Call of Duty стартует к звездам.

КОСМОС ЗОВЕТ

В мае прошлого года Activision зарегистрировало несколько любопытных доменных имен, включая callofdutyfuturewarfare.com, advancedwarfare.com и spacewarfare2.com. Сейчас анонимный источник, близкий к издателю, сообщил, что фантастический спинофф серии Call of Duty действительно находится в разработке. Игру о подвигах бравых космических десантников делает студия-новичок Sledgehammer Games. Судя по списку вакансий на сайте компании, это будет все-таки шутер, а не приключенческий экшн – как предполагалось ранее. ■

ФАКТ

700

ТЫСЯЧ ГЕЙМЕРОВ ИГРАЕТ В ОНЛАЙНОВЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ЭКШН WORLD OF TANKS

Автор:
Иван Гусев

1 Актеры трилогии «Назад в будущее» разрешили использовать их лица в игре.

2 Кристофер Ллойд лично озвучил профессора Брауна.

3 Действие игры начинается в среду, 14 мая 1986 года.

4 Док узнал, что банк продает его лабораторию и все пожитки.

5 T3 Tool, фирменный движок Telltale, не требователен к железу.

BACK TO THE FUTURE: THE GAME

Прошлым летом студия Telltale Games объявила, что получила от кинокомпании Universal Pictures права на создание игры по мотивам трилогии «Назад в будущее». Всего будет выпущено пять эпизодов. Действие Back to the Future: The Game разворачивается спустя полгода после событий «Назад в будущее III». Док Браун исчез, и Марти МакФлаю нужно вернуться в прошлое, чтобы выручить друга. Куда? В 1931 год! ■

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.telltalegames.com/bttf
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2011 года

О СКРИНШОТЕ

В декабре Telltale Games выпустила дебютный трейлер Back to the Future: The Game. Одновременно компания распространила первые три скриншота. Впервые нам показали, как выглядит игра. В принципе, нечто подобное все и ожидали: скромненько, но со вкусом.

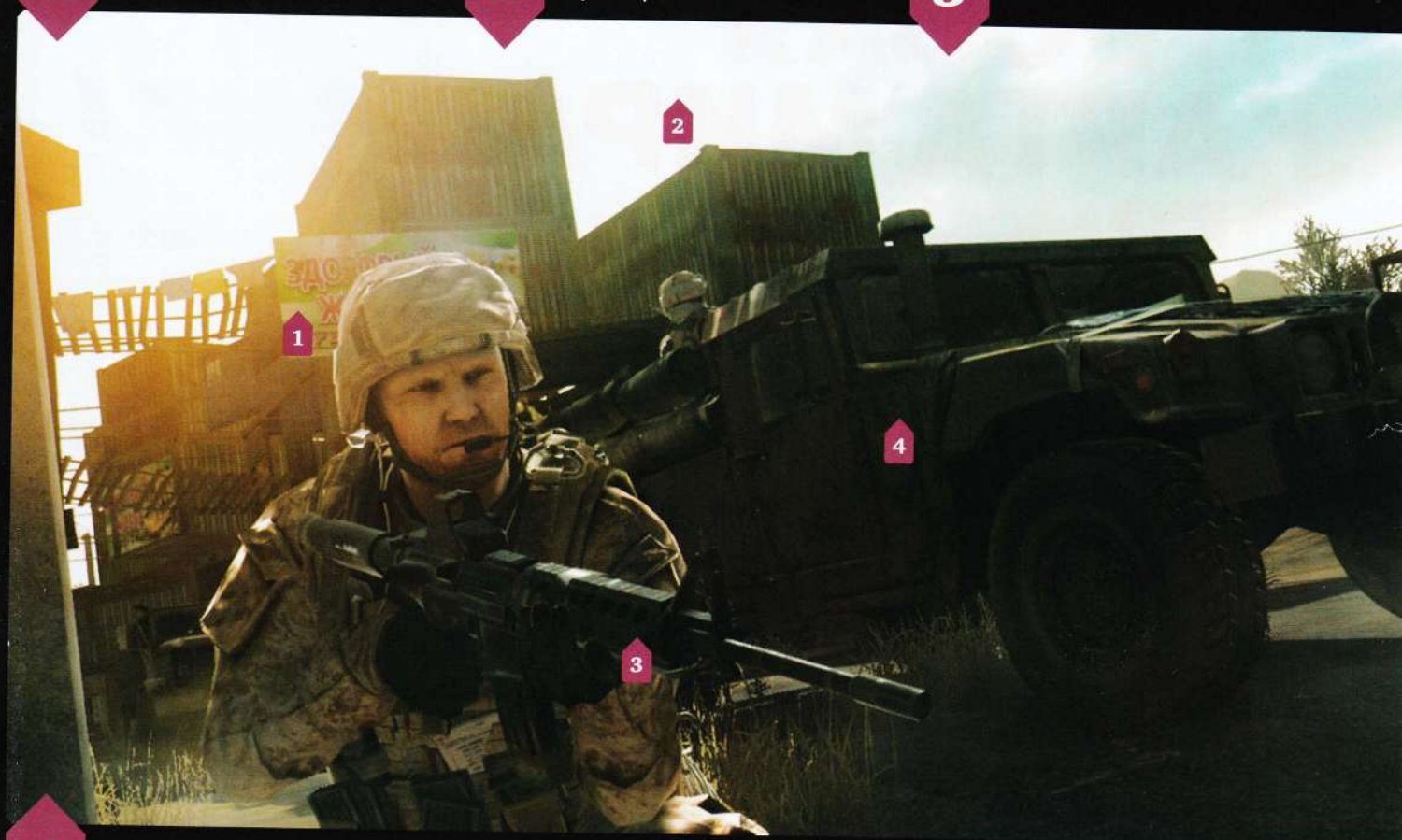
СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Почти уверены, что да. Версии игры для PS3 и iPad еще не готовы.

1 Место действия – Таджикистан, а плакаты все равно на русском.

2 Codemasters обещает: Red River будет самой красивой игрой серии.

3 Играть можно будет за бойца одного из четырех классов.



4 Американцы в Таджикистане воюют с китайцами… Занятно.

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

Operation Flashpoint: Red River должна исправить ошибки предыдущей игры серии. Благодаря переделанной системе управления, она будет доступна для всех, но в то же время геймплей останется реалистичным. Проще говоря, убить могут с одной пули. Red River ориентирована на совместное прохождение (до четырех человек) и будет обладать проработанным, трехактовым сюжетом и чуть ли не ролевой системой развития персонажей. ■

- **ЖАНР:** First Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **ИНТЕРНЕТ:** www.flashpointgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2011

О СКРИНШОТЕ

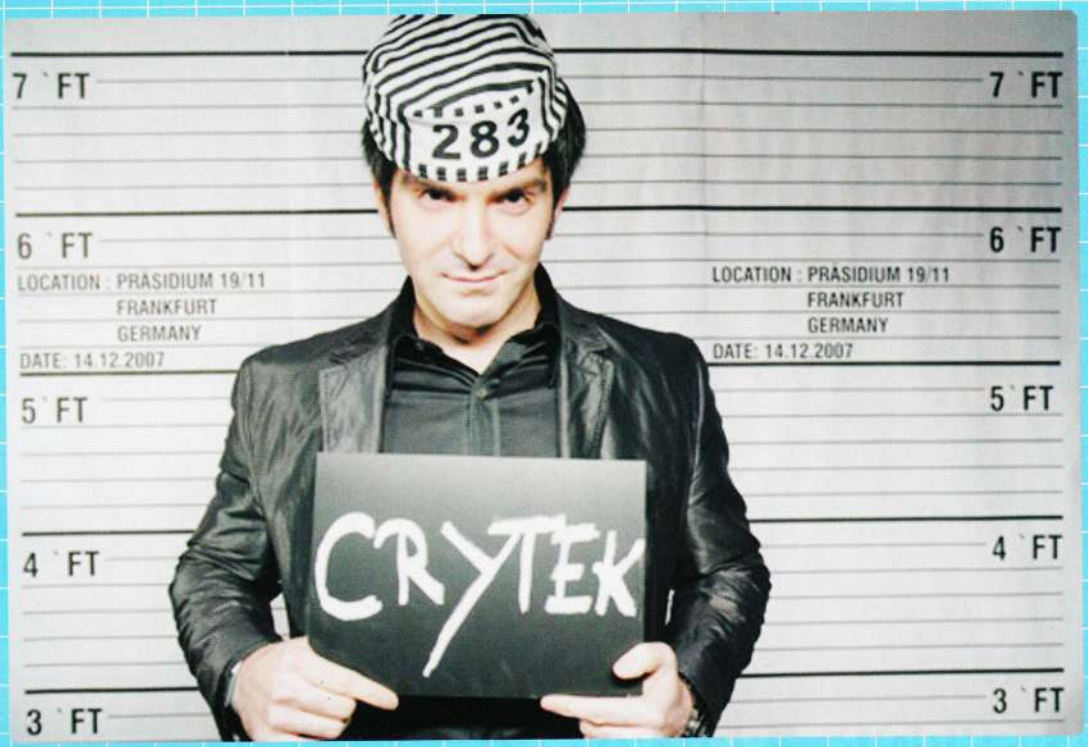
В конце ноября британское издательство Codemasters впервые показало геймплей Operation Flashpoint: Red River. Одновременно с двухминутным трейлером компания опубликовала дюжину новых скриншотов.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Трудно судить. Игра выходит сразу на трех платформах.

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: CRYTEK



ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

2004 Far Cry
2007 Crysis
2008 Crysis: Warhead
2011 Crysis 2

RELEASE BY NALSURKOSMOS

- **СТУДИЯ:** Crytek
- **СТРАНА:** Германия
- **ГОРОД:** Франкфурт-на-Майне
- **ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:** Hanauer Landstra?e 523, 60386 Frankfurt am Main
- **ИНТЕРНЕТ:** www.crytek.com
- **ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:** Ubisoft, Electronic Arts

Отцы-основатели Crytek.

ТУРЕЦКИЙ ГАМБИТ

Студия Crytek возникла в 1999 году. Ее открыли в германском городе Кобург три брата-турка: Чеват (Cevat Yerli), Авни (Avni Yerli) и Фарук Ерли (Faruk Yerli). Они и поделили между собой руководящие посты в компании. Впервые о Crytek заговорили после лондонской выставки ECTS 2000, где студия представила яркую техническую демоверсию X-Isle. Впоследствии она стала основой шутера Far Cry.

Чеват возмущен разгулом пиратства.

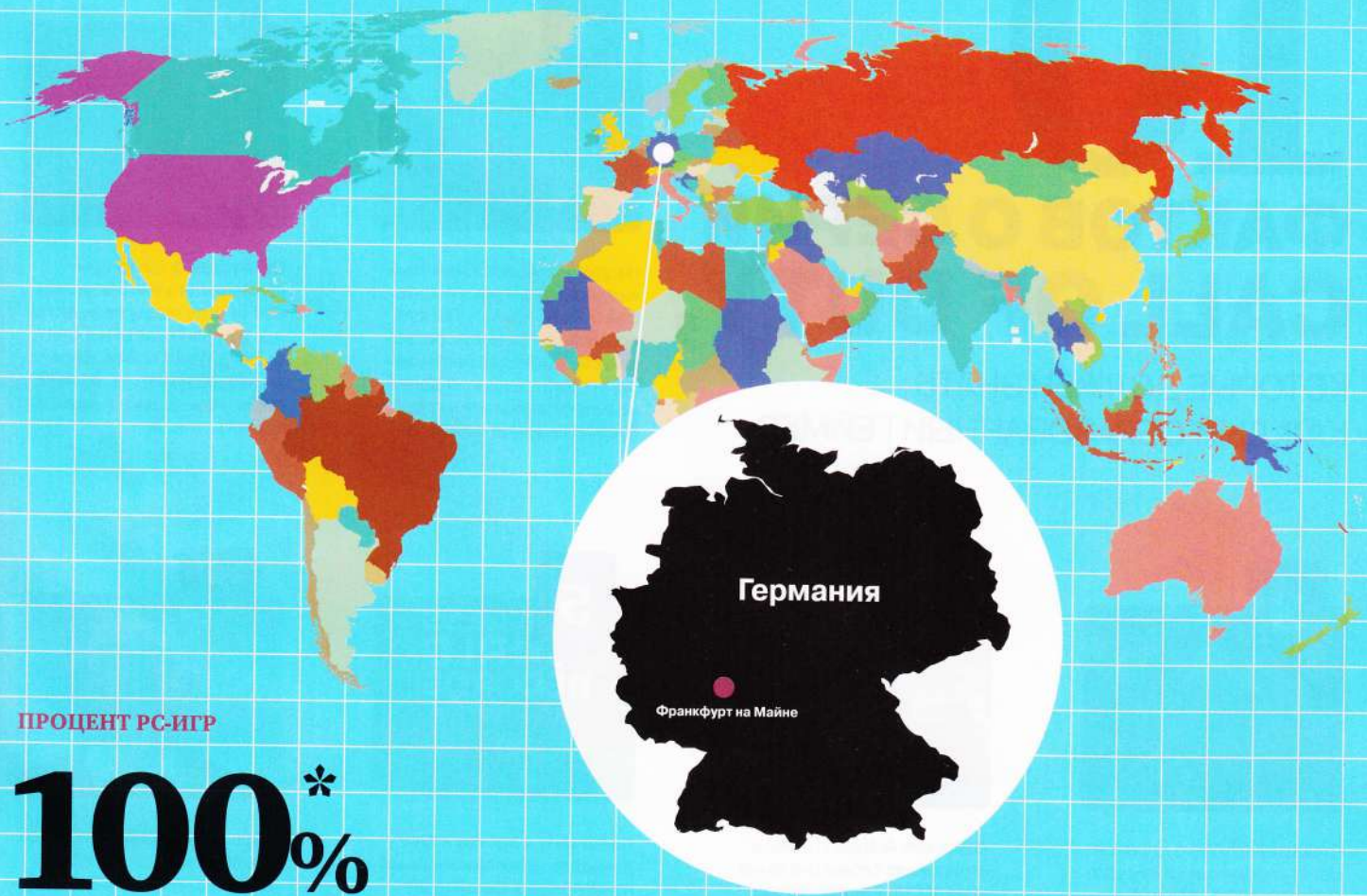
CRYTEK РАЗЛЮБИЛА PC

После релиза Crysis глава Crytek Чеват Ерли заявил, что его компания завязывает с разработкой PC-эксклюзивов. Продажи революционного шутера оказались заметно ниже ожидаемых. Crysis быстро взял планку в миллион экземпляров, но, как отметил Ерли, на консолях проекты подобного уровня расходятся тиражом в 4-5 раз больше: «Пиратство почти уничтожило PC как игровую платформу. На одну купленную игру приходится 20 нелегально скачанных».

Crysis 2 покажет, на что способен движок CryENGINE 3.

ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Crytek славится не только своими шутерами, но и движками. Их сделано уже три: CryENGINE, CryENGINE 2 и, соответственно, CryENGINE 3. Последний был представлен в марте 2009 года на Конференции разработчиков игр в Сан-Франциско. Если вторая версия CryENGINE предназначалась только для компьютерных игр, то третья, напротив, нацелена на консоли, а также отлично годится для создания онлайновых игр любой сложности.



ПРОЦЕНТ РС-ИГР

100%*

* отношение РС-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.

RELEASE BY NALSURKOSMOS

Герб Германии грозен.

СТРАНА, КОТОРОЙ НЕ ДО ИГР

Германия – федерация 16 автономных земель в Центральной Европе. Население государства составляет около 82 миллионов человек. Столица – город Берлин. По развитию экономики страна находится на 4 месте в мире, по уровню жизни – на 23-м. А вот геймерам в Германии несладко. Местное законодательство очень строго по отношению к играм – к продаже запрещены Doom, Manhunt и даже Gears of War.

После Второй мировой Франкфурт едва не стал столицей ФРГ.

ГОРОД НА РЕКЕ

Франкфурт-на-Майне – город, расположенный на обоих берегах реки Майн. Первое упоминание о нем в летописях относится к 794 году. По данным переписи, сегодня в городе проживает 671927 человек. В городе много музеев и исторических достопримечательностей. Франкфурт является «домашним» аэропортом компании Lufthansa. Дважды в год здесь проходит знаменитый международный франкфуртский автосалон.

Crytek может покинуть франкфуртскую штаб-квартиру.

ПРОЧЬ ИЗ ГЕРМАНИИ

Немецкие власти не раз задумывались об объявлении вне закона всех игр, где убивают людей или человекообразных существ! С подобным предложением в парламент обращались региональные администрации Баварии и Нижней Саксонии. Чеват Ерли заявил, что если этот законопроект будет принят, Германия и Франкфурт потеряют Crytek. Благо, эмигрировать есть куда – у компании 5 филиалов: в Венгрии, Болгарии, Англии, Украине и Южной Корее.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О СЕРИИ CALL OF DUTY,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Издательство Activision поначалу приняло в штыки идею Call of Duty: Modern Warfare, посчитав ее слишком рискованной. Компания настаивала, что действие игры должно разворачиваться в годы Второй мировой войны. ■

2

Советский флаг на крышу Рейхстага в играх серии Call of Duty водружали дважды: в первой части и в Call of Duty: World at War. Делали это, разумеется, разные персонажи и даже в разное время суток. ■

3

Студия Infinity Ward долго не могла определиться с подзаголовком к Call of Duty 4. Было придумано больше тысячи названий, включая жуткие Warnado и Warricane. К счастью, выбор пал на Modern Warfare. ■

4

Компания Activision зарегистрировала словосочетание «Call of Duty» для использования в кино, будь то боевик, драма, комедия, приключенческий фильм или даже мультфильм. Идут переговоры с киностудиями. ■

5

Call of Duty 4 попала в Книгу рекордов Гиннеса как самый популярный в онлайне шутер. Когда игра была на пике популярности, геймеры ежедневно проводили в многопользовательских схватках 15 миллионов минут. ■

6

Миссия No Russian с пальбой в российском аэропорту вызвала скандал, в котором поучаствовал даже депутат Госдумы Селезнев. Он требовал запрета игры – несмотря на то, что в русское издание этот уровень не вошел. ■

7

Call of Duty 4: Modern Warfare разошлась по свету 15-миллионным тиражом. World at War купили 11 миллионов геймеров. Ну а Modern Warfare 2 взяла планку в 20 миллионов, став самым популярным FPS в истории. ■

8

В США дважды выпускали наборы игрушечных солдатиков под брендом Call of Duty. Один из комплектов спровоцировал мини-скандал – в него, видите ли, попал нацистский офицер. Фигурку быстро убрали из набора. ■

9

Издательство Activision создало благотворительный фонд Call of Duty Endowment (C.O.D.E.), который помогает ветеранским организациям. Уже пожертвовано свыше миллиона долларов. ■

10

Ученые нью-йоркского университета провели эксперимент. Девять недель две группы студентов играли в The Sims 2 и Call of Duty 2. Вторая группа стала лучше определять оттенки серого и видеть в темноте. ■

Автор:
Иван Гусев

НОЯБРЬ: ЧАРТЫ ПРОДАЖ

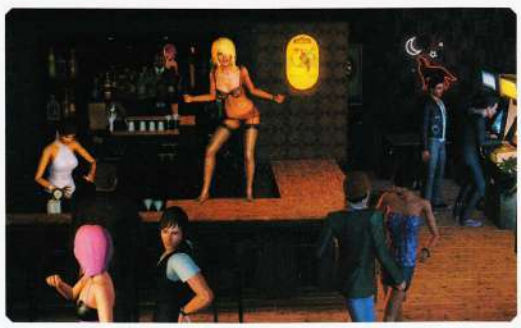
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2011	Sega
2. Call of Duty: Black Ops	Activision
3. The Sims 3: Late Night	Electronic Arts
4. Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
5. The Sims 3	Electronic Arts
6. The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
7. Sid Meier's Civilization V	Take-Two Interactive
8. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
9. StarCraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
10. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts

Англичане не представляют себе жизни без Football Manager. Футбольные графики и таблицы им милее всего взрывного безумия Call of Duty.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ AMAZON (США)

Название игры	Издатель
1. The Sims 3: Late Night	Electronic Arts
2. Sid Meier's Civilization V	Take-Two Interactive
3. Call of Duty: Black Ops	Activision
4. Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
5. Nancy Drew: Shadow at the Water's Edge	Her Interactive
6. LEGO Universe	Warner Bros. Interactive
7. The Sims 3 Deluxe	Electronic Arts
8. Dragon Age: Origins – Ultimate Edition	Electronic Arts
9. Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1	Electronic Arts
10. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts



Иногда кажется, что какие бы игры ни выходили в Америке, на вершине рейтинга продаж все равно будет The Sims. Впрочем, победителей не судят.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, STEAM

Название игры	Издатель
1. Sid Meier's Civilization V	Take-Two Interactive
2. Counter-Strike: Source	Valve
3. Batman: Arkham Asylum Game of the Year Edition	Square Enix
4. Warhammer 40,000: Dawn of War II Gold Edition	THQ
5. Borderlands	Take-Two Interactive
6. Super Meat Boy	Team Meat
7. Alpha Protocol	Sega
8. Torchlight	Runic Games
9. ARMA II: Combined Operations	Bohemia Interactive
10. Indie Pulse Pack	Valve

Под конец года в Steam пошли распродажи – не удивляйтесь второму месту «Контры». Однако на первом все-таки «Цивилизация».

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ» (РОССИЯ)

Название игры	Издатель
1. Call of Duty: Black Ops	1С-СофтКлаб
2. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
3. Два Мира 2	1С-СофтКлаб
4. Sid Meier's Civilization V	1С-СофтКлаб
5. Fallout: New Vegas	1С-СофтКлаб
6. Гарри Поттер и Дары смерти, часть 1	Electronic Arts
7. Готика 4: Аркания	Акелла
8. Medal of Honor	Electronic Arts
9. StarCraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
10. James Bond 007: Blood Stone	1С-СофтКлаб

Россия любит Call of Duty (пусть даже русские в этой серии показаны далеко не паиньками). Black Ops на первом месте – и с большим отрывом.

ЯНВАРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
31 **TRAPPED DEAD** Тем, кто еще не наигрался в игры с зомби, немецкие разработчики предложат пару ценных уроков по выживанию.				?	1	2
3 **18 WHEELS OF STEEL: EXTREME TRUCKER 2** Очень бюджетная игра – но любителям бо-о-ольших машин может понравиться.	4	5	6	7	8	9
		12	13	14	15	16
17	18	19	20	21		
24	25 **DEAD SPACE 2** Dead Space 2 – единственный стопроцентный хит января. Глава Electronic Arts признался, что игра страшнее первой части. Ха!			28	29 **DUNGEON DEFENDERS** Ролевой экшн позаимствовал немало идей из игр, где нужно обороняться с помощью сторожевых башен.	30

ЖДЕМ В ТЕЧЕНИЕ ГОДА

Homefront
8 марта

Корейцы оккупировали США – этого уже достаточно, чтобы заинтересоваться шутером от Kaos Studios.

The Witcher 2: Assassins of Kings
17 мая

«Ведьмак» отлично продался в России, и интерес к сиквелу не меньше, а, пожалуй, даже больше. Ждем!

Might & Magic: Heroes VI
Март

Весной франчайз Might & Magic отмечает 25-летний юбилей. Новые «Герои» – отличный подарок фэнам.

Автор:
Игорь Сонин

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

K WORLD OF WARCRAFT ПОДСЫЛАЮТ КИЛЛЕРА-ДЖЕДАЯ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** www.swtor.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

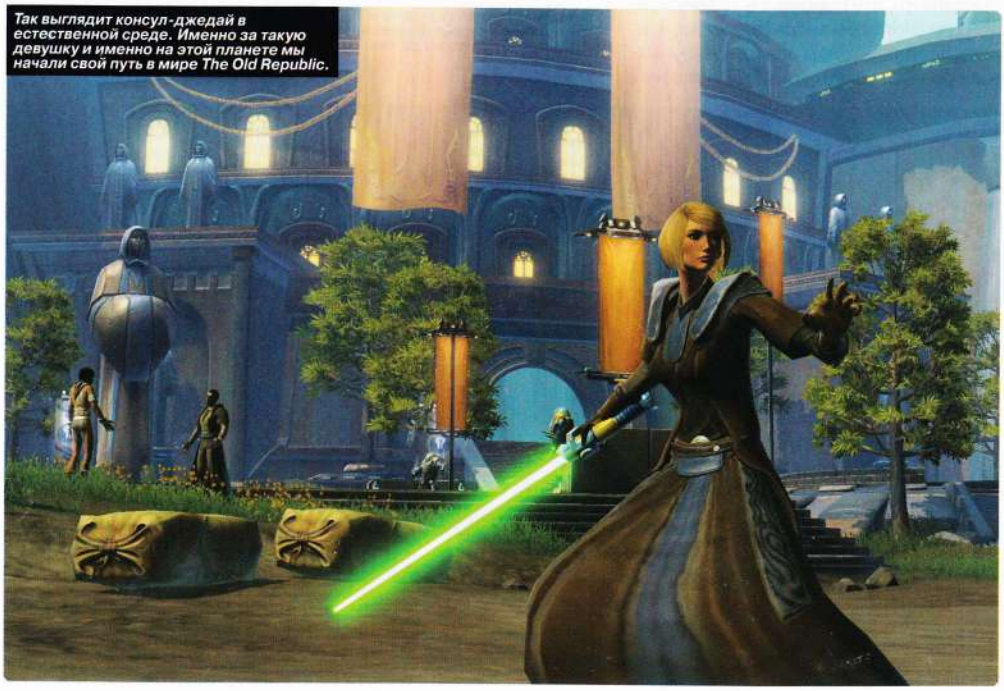
Годы идут, а World of Warcraft и не думает лишаться титула лучшей ММО. И единственными играми, которые всерьез могли оспорить этот титул, были только дополнения к самому World of Warcraft. Но на этот раз, с The Old Republic, все будет по-другому. На этот раз Electronic Arts идет ва-банк. В The Old Republic вложено огромное количество таланта, работы и денег, и мы вновь готовим авиабилеты в Лондон – на закрытую встречу с разработчиками и на закрытый показ, где мы проведем целый день наедине с многообещающей джедайской ММО.

Надо сразу отметить: сходство между World of Warcraft и The Old Republic вовсе не бросается в глаза. В одной игре – фэнтезийный мир с орками и эльфами, в другой – космические приключения с джедаями, световыми мечами, лазерными винтовками, ручными огнеметами и личным звездолетом. И на вид, и по многим игровым механикам это совершенно разные игры. Их роднит масштабная концепция. Во-первых, за обеими играми стоит культовый разработчик, способный создавать гениальные игры. Прямо скажем, в 2010 году именно релизы от Blizzard и BioWare (то есть StarCraft 2 и Mass Effect 2) будут бороться за звание лучшей игры года. Во-вторых, обе ММО основаны на обширных и популярных вселенных – мире Warcraft и мире «Звездных войн». В-третьих, обе игры будут поистине громадных размеров, и если с WoW все давно понятно, то The Old Republic обещает стать большой игрой в истории и BioWare, и LucasArts, и Electronic Arts одновременно. Кроме этих сходств, у The Old Republic есть и уникальный козырь, ведь это первая ММО с по-настоящему глубоким и нелинейным сюжетом, достойным называться «сюжетом от BioWare». Но как можно скрестить ужа с ежом – зрелищные нелинейные диалоги, как в Mass Effect 2, и ММО-механики, подразумевающие совместное прохождение квестов? Размышляя над этим вопросом,

мы садимся за компьютер, на котором запущена свежая версия Star Wars: The Old Republic.

СВОЯ САГА

Несколько серверов игры сейчас запущены, на них тут и там можно встретить редких бета-тестеров (тестирование сейчас идет в крайне ограниченном режиме). Нам показывают самое интересное – джедаев. Они делятся на две группы – рыцари и консулы, что примерно соответствует воинам и магам. И у рыцаря, и у консула есть световой меч; и тот, и другой используют Силу, однако набор способностей и рисунок игры у них разный. Нам достается симпатичный консул-джедай, а точнее, хоть он и называется джедаем, он пока совсем молодой ученик. Начинаем игру, и наш персонаж первого уровня робко вступает в манящий мир The Old Republic. Манящий мир встречает непривычно: огромным диалогом. Поначалу даже кажется, что ты запустил какую-нибудь Knights of the Old Republic 3, а вовсе не массивно-многопользовательскую RPG. На пла-



Так выглядит консул-джедай в естественной среде. Именно за такую девушку и именно на этой планете мы начали свой путь в мире The Old Republic.

нете, где джедаи тренируют падаванов, нас встречает распорядитель и в длиннющей, полностью озвученной речи объясняет, как найти нашего учителя. Происходящее выглядит как стопроцентный Mass Effect 2 – с динамической камерой, с приятной лицевой анимацией, с превосходной озвучкой, даже с колесиком выбора реплик. Налицо огромное внимание к деталям – например, инопланетяне мира «Звездных войн» все говорят на своих инопланетянских языках, а вы можете понять их только по субтитрам внизу экрана. С самого начала игры вы можете вести себя не как надо и стать головной болью для всех вокруг. Выборы в диалогах The Old Republic крайне важны, они не только влияют на сюжет и на отношение к вам многих NPC, но что самое страшное – эти выборы окончательны. Их нельзя переиграть. Мы в MMO. Если на 40 уровне вы сделали ошибку, то нет сохранения, которое вы могли бы загрузить. И все, это ваш выбор, и вам с ним теперь жить. Вы идете своей дорогой по миру «Звездных войн», вы создаете свое приключение, свою сагу. И что удивительно, BioWare удалось помирить личный сюжет для каждого игрока с общим миром, обязательным для MMO. Как именно? Читайте дальше.

Первые же квесты – не про хомячков и кабанчиков, а про спасение неловких падаванов от вот таких местных жителей.

Консул-джедай пользуется «силовыми» приемами даже более охотно, чем световым мечом.

На более высоких уровнях подручным консула-джедая может стать зеленая ящерица. Уже в начале игры вы будете выполнять некоторые квесты вместе.

ДИАЛОГИ И MMO

После беседы с распорядителем наша консул-джедай (напоминаю, это девушка) получает первые задания. Какие-то бестолковые падаваны ушли воевать с бандитами и пропали, надо найти и помочь. Место действия – большая роща с многочисленной незнакомой земному взгляду флорой и фауной. После выяснения отношений с местными жителями находим побитых падаванов. Они явно переоценили свои силы и теперь думают, то ли с позором вернуться к учителю, то ли принять нашу помощь и продолжить поиски главаря бандитов. Но вопрос в другом – хотите ли вы предложить эту помощь? В традиционной для BioWare манере диалоговое колесо предлагает нам два однозначных выбора – «отослать домой» и «помочь с

BIOWARE И MYTHIC: ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

Electronic Arts не впервой выпускать большие MMO. В 2008 году вышла умеренно успешная «Warhammer Online: Время возмездия», а в середине 2009-го ее автор, студия Mythic, вошла в состав BioWare и получила новое (крайне оригинальное) имя BioWare Mythic. Логика здесь, видимо, в том, чтобы совместить гениальные сюжетные RPG от BioWare с богатым массивно-многопользовательским опытом Mythic. В настоящее время разработчиком The Old Republic официально называется BioWare, однако надо помнить, что BioWare нынче уже не та. Это в хорошем смысле – не та, что раньше, а еще больше и лучше.

заданием» и несколько прочих реплик, которые сразу и не поймешь, к чему приведут. Это ваш выбор, и он влияет не только на события внутри квеста, но и на другие ваши отношения в мире The Old Republic. Скажем, кто-то из учителей может посчитать ваш выбор неразумным и невзлюбить вас. Или наоборот – может начать уважать. Как в хорошей «одиночной» ролевой игре, вы не можете предсказать все последствия заранее. Вы просто знаете, что они обязательно будут.

В конце концов, мы решаем, что падаваны еще слишком зелены, и отправляем их залечивать раны. Сделан окончательный выбор, и вторая ветка квеста (атака на лагерь бандитов со всеми ее роликами и событиями) закрывается навсегда. Это все очень интересно, скажет читатель, но пока я вижу только ролевую игру для одного человека. При чем здесь MMO? Где все остальные игроки? Как выполнять квесты партией? Как решить, какую реплику вся партия выберет в диалоге? Сейчас мы все объясним, и вы тоже поразитесь гениальности BioWare. Все остальные игроки где нужно, они вокруг вас, они бегают по своим делам и по своим заданиям. За соседним компьютером другой журналист путешествует по тому же миру, его персонаж – рыцарь-джедай. Со временем обнаруживается, что некоторые квесты у нас различные (уникальные для класса), а некоторые – общие. На общих заданиях мы можем объединиться в партию и сражаться с монстрами сообща, но самое интересное начинается в диалоге. Все хорошо, если мы заранее договорились, как нужно себя вести. А если нет? Мы оба джедаи, но я могу быть правильным и прилежным джедаем, а мой коллега – бестолковым раздолбаем. Во время диалога каждый из нас выбирает реплику, которая ему нравится. После этого игра бросает кубики за каждого из нас, кто больше выбросит – тот и говорит за всю партию. Но хотя реплики у нас будут общие, репутация остается порознь. Если я выберу «хороший» вариант ответа и выброшу на кубиках низкий результат, а мой коллега – «плохой» вариант ответа и высокое количество очков на кубиках, то ветка диалога определяется по броску кубиков, а репутацию каждый получает за то, что он хотел сказать (а не за то, что сказала партия в итоге). Звучит сложновато, но – оцените важность момента! – это первая в мире партийная диалоговая система в MMO. Ну и наконец, есть и специальные личные зоны, куда вы мо-

СКОЛЬКО СТОИТ?

Все считают The Old Republic прямым конкурентом World of Warcraft и принимают как данность, что SWTOR будет «сколько-то стоить». Напомним, что сейчас, чтобы начать игру в WoW, вам нужно купить «коробку», купить дополнения и оплатить подписку. Будет ли в SWTOR такая же схема? Возможно, но не факт. На самом деле, BioWare нигде и никогда не говорила, на какой бизнес-модели будет существовать The Old Republic. Они рассматривают все варианты – от традиционной подписки до условно-бесплатной free 2 play. Надеемся, BioWare и в этой области найдет, чем нас приятно удивить.

▲ *Как всегда, некоторые квесты можно пройти только в группе. Ее участники должны вместе решать, какие реплики выбирать в сюжетных диалогах.*

▼ *Однажды ваш джедай-консул получит собственный космический корабль и примет участие в межзвездных сражениях.*

МЫ ВНОВЬ ГОТОВИМ АВИАБИЛЕТЫ В ЛОНДОН – НА ЗАКРЫТУЮ ВСТРЕЧУ С РАЗРАБОТЧИКАМИ И НА ЗАКРЫТЫЙ ПОКАЗ THE OLD REPUBLIC.

жете войти только в одиночку. Здесь игра превращается уже в чистый сингл, диалоги становятся еще более ветвистыми, и иногда вы можете даже получить в помощь бойца-NPC.

МАССИВНО-НЕЛИНЕЙНЫЙ

Мы провели за The Old Republic целый день и видели много различных квестов, но игра очень редко опускается до заданий вроде «убей 10 кабанов». Напротив, большинство заданий было, что называется, в духе BioWare: сначала приходилось долго общаться с NPC, чтобы сверить их показания, понять, кто и зачем тебе врет и как стоит поступить в данной ситуации. Самым запомнившимся стал «квест про любовников». Двое влюбленных падаванов (мальчик и девочка, если вы сомневаетесь) забросили учебу. Поговорите с ними, и они расскажут, как любовь делает их еще более прекрасными джедаями. Но поговорите с их наставниками и вы сразу увидите, что учителя такой взгляд не разделяют. По их мнению, отношениям нужно немедленно помешать. И делай, что хочешь: можно мешать, а можно не мешать, и даже можно не мешать, а потом соврать, что помешал. Это типичный «говорильный» квест из одиночной ролевой игры и, черт побери, как же нам их не хватало в MMO!

Боевка, конечно, тоже есть. Много. Будучи консулом, наша девушка-джедай активно использовала «магические» способности. Самая первая и самая полезная – вырвать с помощью Силы

В сценариях типа Warzone слуги Империи сражаются с гражданами Республики. И с той, и с другой стороны – живые игроки.

СКАНДАЛ EA LOUSE

В октябре этого года вокруг The Old Republic разгорелся скандал. Анонимный уволенный работник BioWare (а точнее – BioWare Mythic) опубликовал в Сети свои размышления следующего характера (вольно цитируем): «Предрекаю, что The Old Republic будет величайшей катастрофой в истории MMO от EA, чем-то вроде The Sims Online. Они потратили на The Old Republic больше денег, чем Джеймс Кэмерон на «Аватара», и чем они могут похвалиться – озвучкой? И это все? The Old Republic – анекдот, а не игра. Все это понимают, и за кулисами они все в ужасе, ведь дату релиза нельзя отодвигать бесконечно...» Скандал этот назвали по нику пользователя – EA Louse. Студия BioWare тогда ответила очень мягко – и спокойно продолжила показывать игру прессе, ведь отзывы от нее были и остаются в высшей степени положительными. Кто тут прав? Время покажет. Мы видели The Old Republic своими глазами, но за восемь часов можно увидеть лишь небольшую часть MMO. На первом десятке уровней это превосходная, законченная MMO, которую можно запускать хоть сегодня. На данный момент далеки от готовности PvP и контент для героев высоких уровней, но ведь и релиз состоится не раньше чем через полгода.

огромный кусок земли и швырнуть его во врага. У рыцаря-джедая, разумеется, больший акцент сделан на использование светового меча. Но одними джедаями список классов в игре не ограничивается. Более того, в The Old Republic ваш персонаж может вообще не владеть Силой. Если вы начнете играть за контрабандиста, то большую часть игры проведете за укрытиями, отстреливаясь от противников. Если начнете за штурмовика, то придется постоянно следить за количеством патронов в винтовке и ловко перезаряжать ее во время боя. Более того, и у контрабандиста, и у штурмовика, и у других классов начальный мир и квесты в нем совершенно разные! Если вы на джедайской планете, то увидите вокруг себя только джедаев, а контрабандисты будут тренироваться в совсем другом месте, получая совсем другие задания у совсем других NPC. Масштаб событий – огромен, по сути дела это сразу несколько огромных игр от BioWare, и каждая со своими механиками и заданиями, и они все лишь по какой-то невероятной счастливой случайности объединены вместе и называются The Old Republic.

▲ *«А вас, Штирлиц, я попрошу остаться».*

И МНОГИЕ ДРУГИЕ

Ну и если уж вы всерьез заинтересуетесь Star Wars: The Old Republic, то в игре найдется еще миллион нюансов, которые только и ждут, чтобы вас удивить. Личный космический корабль? Есть. Битвы на истребителях в открытом космосе? На месте. Крафтинг? Сколько угодно. NPC-помощники, с которыми можно общаться и которых можно отправлять на отдельные задания? Ради бога. Сюжетный PvP на широко известных планетах мира «Звездных войн»? Да пожалуйста. Помните, что действие The Old Republic происходит за тысячи лет до событий кинофильмов по «Звездным войнам»; Империя и Республика в SWTOR находятся в состоянии холодной войны, плавно перетекающей в войну «горячую». В этом мире возможно все.

Мы еще не видели многих аспектов этого амбициозного проекта, но если судить по первым десяти уровням развития персонажа, у The Old Republic есть все шансы, чтобы... не «убить WoW», а скорее «стать еще одним WoW». Еще одной масштабной, своеобразной, всеми любимой и всем известной многопользовательской ролевой игрой. Релиз должен состояться в 2011 году, и пусть вся игра будет такой же превосходной, как показанные нам приключения консула-джедая. ■

▲ *Мы играли за человека-джедая. Но список доступных рас отнюдь не ограничивается людьми.*

▼ *Камеру можно не только опустить до плеча персонажа, но также и перевести в режим «из глаз». Если ваш персонаж из стрелков – игра превращается в форменный шутер.*

НИКОГДА ЕЩЕ НИ В ОДНОЙ ИГРЕ ОТ BIOWARE ИЛИ LUCASARTS НЕ БЫЛО СТОЛЬ ОБШИРНОГО МИРА И СТОЛЬ ОГРОМНОГО ЧИСЛА ПЕРСОНАЖЕЙ.

МЭРИ БИР, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ LUCASARTS

РЕСПУБЛИКА-МАТЬ ЗОВЕТ!

Эй, ты! Да не ты! Гуманоид, читающий эти строки! Священному делу Республики/Империи требуются волонтеры. Вступай в ряды армии тестеров BioWare! Запускай браузер, открывай страницу http://www.swtor.com/tester и заполняй анкету для личного дела призывника. Помни, ты должен быть не моложе 18 лет, чтобы вступить в действующие вооруженные силы. Первые сражения между силами Империи и Республики разворачиваются прямо сейчас, когда ты читаешь эти строки. В данный момент в сражениях задействованы только лучшие из лучших, элитные передовые части тестеров специального назначения. По мере расширения фронта боевых действий нам понадобятся свежие силы – стань резервистом в них сегодня, и завтра, если повезет, ты обнаружишь в своем электронном ящике заветную повестку и одним из первых получишь честь исполнить священный долг перед родной Империей/Республикой!

Беседовал:
Кирилл Перевозчиков

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

ДЖОНАТАН ЖАК-БЕЛЬТЕТ

АРТ-ДИРЕКТОР, EIDOS MONTREAL

? Когда вам сказали, что вы будете делать третью Deus Ex, что вы почувствовали?

Это было очень... сюрреалистично. Почти все из нашей команды трудились в тот момент в Ubisoft Montreal, и мы обожали свою работу: проекты были отличные, люди хорошие, атмосфера в коллективе потрясающая. Я тогда был арт-директором игры James Cameron's Avatar, дело было где-то за полтора года до релиза фильма. И у меня – да и у всех нас – не было никаких причин уходить; нам нравилось в Ubisoft. Но когда мне предложили работу в новой студии Edios Montreal над третьей Deus Ex, все перевернулось – это была та единственная игра, ради которой стоило бросить все не раздумывая. И первые несколько недель оказались совершенно безумными. У нас, по сути, даже не было офиса – было небольшое помещение без компьютеров, просто голые стены. И мы принесли ноутбуки, сидели там на полу и придумывали третью Deux Ex. Потом дружественная студия Crystal Dynamics (занимаются серией Tomb Raider – Прим. ред.) прислала нам несколько компьютеров, мы попросили несколько столов у соседей по офису, ну а потом уже Eidos начали присылать необходимое оборудование. Но ни у кого не возникало даже мысли бросить эту затею – наоборот, было бесконечное желание сделать игру мечты. Только не смейтесь.

? Расскажите, как будет устроена Human Revolution в смысле игрового мира.

По устройству мира Human Revolution очень похожа на первую Deus Ex. У нас будут города, в пределах которых действительно можно идти куда угодно и делать что угодно. Но когда вы расправитесь с главными целями в городе, то за вами прилетит вертолет и отвезет вас в следующую локацию – именно так будет устроен открытый мир в игре.

? Ну а сколько всего будет таких локаций?

Эээ, нам нельзя об этом пока говорить! Точно больше двух, поскольку два города мы уже анонсировали – это будут Детройт и Шанхай.

ПК-версия игры будет по полной использовать аппаратные возможности DirectX 11.

Насколько эти города будут изолированными в плане сюжета? Будут ли действия в одной локации менять что-то в другой?

Да, разумеется. К примеру, если вы помогли какому-нибудь NPC в одном из городов (или, напротив, отказали в помощи), то он вполне может появиться в другой локации (по сюжету, естественно) – и вы увидите последствия своих действий и ощутите их на себе. Это действительно будет менять геймплей.

А как эти NPC будут перемещаться между городами? У них вообще будет какая-нибудь симуляция жизни?

Мы хотим сделать мир, который дышит и живет. У нас нет желания заниматься, грубо говоря, симуляцией толпы. Мы делаем прежде всего RPG, а значит, у игрока должна быть возможность поговорить с каждым NPC – и каждый NPC должен заниматься своими делами, выглядеть максимально естественно. Если бы мы делали симуляцию толпы, как в Assassin's Creed, например, то у нас вряд ли бы получилось реализовать такую концепцию. Игрок просто терялся бы и не понимал, с кем разговаривать, что делать и так далее. Поэтому у нас будет меньше NPC, но у каждого будет много вариантов поведения – персонажи смогут разговаривать друг с другом, выпивать в баре, ходить по магазинам и многое другое. И они будут реагировать на действия игрока соответствующе: если вы вытащите пушку в людном месте, то начнется паника. И, конечно, у каждого нашего NPC будет, что сказать вашему герою.

Прямо у каждого? Полноценные ветки диалогов?

Ну, некоторые, как в Fallout 3 или Mass Effect 2, просто скажут что-то типа «какая сегодня классная погода» или что-нибудь посоветуют из мест в городе. Но в целом большинство их них будут полезны – кто-то поможет сориентироваться, у многих будут сайд-квесты.

А сможет ли разговор с NPC повлиять на развитие какого-нибудь квеста или даже игрового сюжета?

Еще как. Поэтому общаться с второстепенными персонажами крайне важно.

В последнее время очень много споров было по поводу вида от третьего лица, который иногда активируется в игре. Что вы об этом думаете? Не портит ли это эффект погружения?

Да, мы читали отзывы фанатов. Я скажу вот что: Deus Ex: Human Revolution – это игра от первого лица, экшн-RPG, в которой 90% времени будет включен вид из глаз персонажа. Да, мы приняли решение переключаться на третье лицо, когда персонаж занимает укрытие или совершает тихое убийство. Но на то есть причины. Действие Deus Ex: Human Revolution происходит задолго до событий первой части – поэтому все кибернетические изменения персонажей в основном внешние. И мы нацелились показать эти изменения со стороны – плюс ко всему, это просто выглядит очень круто. С укрытиями немного другая история – мы считаем, что это правильный шаг в эволюции шутеров от первого лица. Но тем не менее, мы предлагаем выбор – вы можете пользоваться системой укрытий, а можете просто приседать, сохраняя классическую FPS-перспективу.

PC-версия Human Revolution будет портом с консолей или она разрабатывается отдельно?

Для PC-версии у нас, разумеется, отдельная команда. Мы помним корни Deus Ex и ни за что не забудем про ПК-коммьюнити. К примеру, мы недавно анонсировали партнерство с AMD – мы вообще тесно работаем с производителями видеокарт, чтобы PC-версия задействовала все их возможности. Игра будет поддерживать DirectX 11 по полной, и на ПК будут еще кое-какие бонусы, невозможные на консолях. И, естественно, схема управления окажется другой – более похожей на ту, что в оригинальном Deux Ex.

Как повлияла на разработку покупка Eidos японским издателем Square Enix? Они что-то добавили в концепцию?

Нет, и я буду честен – я всегда отвечаю на этот вопрос с удовольствием. Они дали нам стопроцентную творческую свободу. Когда Square Enix купили Edios, Deus Ex: Human Revolution уже два года была в разработке. У нас была готова концепция и были определены точки, к которым должен двигаться проект. И Square Enix решили не вмешиваться.

«ДЛЯ PC-ВЕРСИИ У НАС, РАЗУМЕЕТСЯ, ОТДЕЛЬНАЯ КОМАНДА».

Некоторые скриншоты легко спутать с концепт-артом – настолько удачно получились светофильтры.

То есть тот сумасшедший CG-ролик, с крыльями и всем остальным, – не их рук дело?

Нет, это моих рук дело (смеется). Дело в том, что я и моя команда художников страшно любим все эти японские штуки – и особенно их научно-фантастическую эстетику, она неповторима. Но сделать что-то подобное на Западе практически невозможно: здесь люди хотят фотореализм и научную достоверность. Поэтому мы многим рискнули, когда решили последовать своему инстинкту и добавить немного японской эстетики в Deus Ex. И да, многие говорят, что в трейлере заметно влияние Square Enix. Но на самом деле, это просто наш арт-дизайн.

А чем Square Enix отличаются от ваших прошлых боссов, да и вообще от игровых издателей?

Это непростой вопрос, но ответить на него я могу легко – они очень увлечены играми. Не деньгами, не маркетингом (хотя все это они нам обеспечивают гораздо лучше, чем кто-либо другой), а именно геймплеем, новыми идеями. Когда мы говорим с начальством из Square Enix, мы говорим с ними на одном языке – в отличие от западных издателей, которых интересует только, сколько миллионов копий игры мы сможем продать. ■

Автор:
Иван Сапров

AFTERFALL: INSANITY

ПОЛЬСКИЙ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ ХОРРОР

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** The Games Company
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nicolas Intoxicate
- **ИНТЕРНЕТ:** www.afterfall-universe.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2011 года

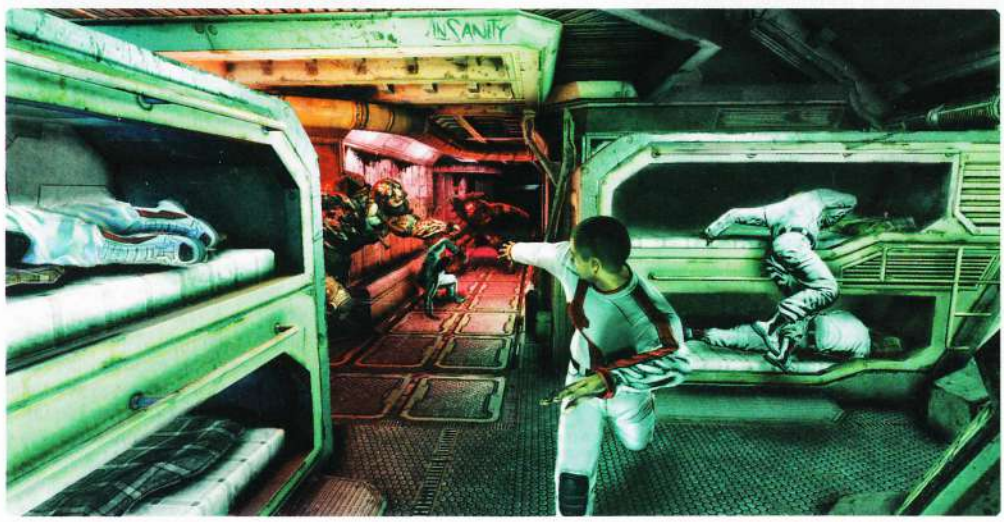
С поляками, как правило, трудно: никогда не знаешь наверняка, хорошую они сделают игру или не очень. До выхода «Ведьмака» ведь и на его счет были большие сомнения, но в результате проект удался. Гадали мы и по поводу Sniper: Ghost Warrior, которая основывалась на классной идее и современных технологиях, но ожидания не оправдались, и в итоге – гневная рецензия и низкая оценка.

Понятия не имеем, насколько хорошей в итоге окажется выходящая в первом квартале следующего года Afterfall, но потенциал у нее есть, причем сравнимый если не с Dead Space, то, как минимум, с The Suffering. Альфа-версию проекта привезли в Москву, и разработчики лично демонстрировали ее в офисе «1С-СофтКлаб» (отечественный издатель), куда мы и отправились на разведку.

Стоит только вид от третьего лица поменять на вид от первого, как Afterfall превратится в Doom 3. Уж больно антураж похожий.

ПОЛЬСКАЯ КЛАУСТРОФОБИЯ

Если верить разработчикам, Afterfall – сюжетная игра, предлагающая альтернативный взгляд на новую историю: мол, Вторая Мировая закончилась не победоносным взятием Берлина, а ядерной войной и апокалипсисом, который впоследствии повлек за собой появление мутантов и свел с ума большую часть человечества. Единицам удалось сохранить рассудок и спрятаться в каких-то многоуровневых катакомбах, малопригодных для жизни, – выполняют эти убежища примерно те же функции, что и московский метрополитен в романе Дмитрия Глуховского. В здешних подземельях все непросто: люди панически переживают отсутствие открытых пространств и дневного света и на почве клаустрофобии частенько сходят с ума. Главный герой – обычный врач, психиатр, его задача – поддерживать в меру здоровый климат в коллективе уцелевших. На этом сюжетные подробности заканчиваются. Ну, почти: еще в Afterfall есть злая мегакорпорация, но ее функции и место в здешней фабуле хранятся в тайне. Известно только, что она, несмотря на злостную природу, каким-то образом помогает людям выживать и предоставляет им чистую воду, еду и вещи первой необходимости. Сюжет для разработчиков очень важен: они, во-первых, делают психологический триллер в стиле Silent Hill или The Suffering, а во-вторых, считают сценарий одним из главных залогов успеха. События будут разворачиваться как в подземных убежищах, так и на поверхности, причем геймплей на этих этапах будет различный. Дело в том, что внутри команды разработчиков полно разногласий – одни хотят делать неторопливые ужасы с мрачным сюжетом и саспенсом, другие – Dead Space. Пока выходит что-то среднее. История будет подаваться не только с помощью классических роликов: по местным уровням также разбросаны записки, книжки,



ГЕЙМПЛЕЕМ ИГРА НАПОМИНАЕТ SILENT HILL 4 И DEAD SPACE.

какие-то аудиофайлы, проливающие свет на происходящие события, иногда героя будут посещать галлюцинации, как в F.E.A.R. Еще обещают много QTE и сложных головоломок.

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ КОШМАР

Геймплеем игра напоминает Silent Hill 4 и Dead Space – в какие-то моменты придется отбиваться от толпы монстров или разбушевавшихся граждан с помощью подручных предметов, причем, по словам разработчиков, использовать в таких случаях можно все: начиная с железной трубы и заканчивая телевизором. Неторопливые схватки в основном происходят на поверхности, против обезумевших людей, в то время как динамичные сражения с огнестрельным оружием останутся в подземных катакомбах, в которых развелось катастрофически много разных мутантов. На сегодняшний день сражения на близкой дистанции выглядят настолько плохо, что сравнивать их даже с Silent Hill 4 – преступление против японских халтурщиков. Тем не менее, поляки обещают, во-первых, существенно улучшить и переработать анимацию (у главного героя должно быть около 800 движений – как в Uncharted 2), а во-вторых, доделать боевую систему. Перестрелок с мутантами мы, к сожалению, не видели. Зато стали свидетелями страсти разработчиков к гигантским чудищам: нам показали только одного, размерами с двух Арнольдов Шварценеггеров. На вопрос, часто ли придется с такими вот сражаться, создатели игры оговорились: «Ну, это всего лишь мини-босс, встретятся твари и побольше». Из жанровых нововведений – два индикатора: один измеряет состояние пульса (атака монстра приравнена к стрессовой ситуации и вызывает у персонажа панический страх, из-за которого тот плохо целится, медленно двигается и так далее), второй – уровень адреналина в крови. Чем больше в венах этого адреналина, тем сильнее и агрессивнее герой.

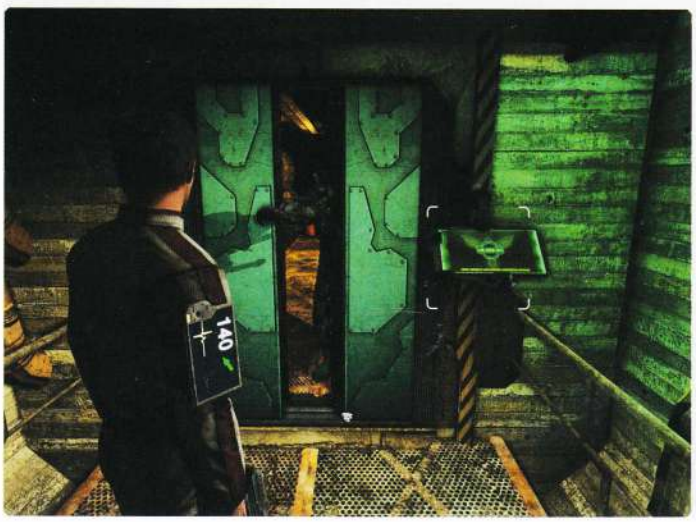
В Afterfall подозрительно много противоречий. С одной стороны – красивые спецэффекты, с другой – какая-то устаревшая, коридорная архитектура показанного нам уровня с отсутствием больших и по-настоящему эффектных помещений. На фоне временной совершенно топорной анимации в слова о том, что в итоге все будет, как в Uncharted 2, к сожалению, не верится, а одинаковые противники и невзрачный, хоть и большой босс, вызывают скорее недоумение, чем желание дождаться игру. Мы помним, что это всего лишь альфа-версия и до выхода еще полгода, и надеемся, что у поляков все получится. Но все равно есть чувство, что как-то все не так. ■

В показанной нам версии крови почти не было, а тут ее полно. Разработчики признались, что пока не знают, насколько кровавой делать Afterfall.

Убежище выглядит как-то уж очень шаблонно и больше похоже на космическую базу.

АЛЬФА-ВЕРСИЮ ПРОЕКТА ПРИВЕЗЛИ В МОСКВУ, И РАЗРАБОТЧИКИ ЛИЧНО ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛИ НАМ ЕЕ В ОФИСЕ «1С-СОФТКЛАБ».

Нам катакомбы не показали, зато рассказали, что там будет полно узких и неуютных коридоров, которые и вправду могут свести с ума. Интересно, речь шла об их однообразии?



Еще один источник вдохновения разработчиков – Fallout, откуда взят постапокалиптический сеттинг и антураж.

Автор:
Дмитрий Рубанов

В природе не существует еще ни одного скриншота от DotA 2, но есть вот такие картинки с персонажами.

СВОЯ DOTA МИЛЕЕ

На мероприятии BlizzCon 2010 компания Blizzard анонсировала свой ответ Valve – дополнение Blizzard DotA для StarCraft 2. Новая карта будет максимально идентична DotA AllStars для Warcraft 3, а в сражениях смогут участвовать две команды по 5 человек. Тем не менее, косметических изменений должно быть порядочно. Ожидаются новые герои, новые противники, новые типы ландшафта и полностью переделанный интерфейс. Среди доступных персонажей будут Керриган, Силванос, Джим Рейнор и Мурадин Бронзобородый. Самое главное – Blizzard DotA будет абсолютно бесплатной.

DOTA 2

ВТОРАЯ БЕЗ ПЕРВОЙ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dota2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

DotA AllStars – самая популярная модификация для Warcraft 3. У любительского мода от человека с ником IceFrog миллионы поклонников и множество подражательниц – от подзабытой Demigod до совсем недавней Heroes of Newerth. Warcraft 3 стремительно устаревает, а вот DotA скоро получит вторую жизнь.

Деньги выделяет Valve. В распоряжении IceFrog профессиональная команда разработчиков. Пока DotA 2 выглядит очень круто. Только вот при чем цифра «два»?

НЕ ВСЕ ЗВЕЗДЫ

На самом деле, цифра «два», кажется, прилеплена к заголовку просто так – для красоты. DotA 2 ни в коем случае не продолжение популярного мода. Скорее, это ремейк. Разумеется, в новой игре не будет никаких Мурадинов, Артасов и, тем более, Джимов Рейноров. Права на полюбившихся персонажей есть только у Blizzard, и даже Valve тут бессильна. DotA 2 – целиком и полностью самостоятельная игра. Это, в первую очередь, стратегия. Камера будет прибита на высоте в пару десятков метров, основным контроллером останется мышка. Никаких там WASD-раскладок и крестовин на геймпаде. Valve и IceFrog делают по-настоящему хардкорную PC-игру в старых добрых традициях. Только теперь без экстремальных копаний в ресурсах Warcraft 3 и без ежемесячных обновлений вручную. DotA 2, как и все игры Valve, будет поддерживать Steam, так что качать патчи лично не понадобится. Стратегия – это приблизительно 70 процентов от DotA 2. Оставшиеся 30 приходятся на отменную ролевую игру с прокачкой до 25 уровня и всякими приятными склянками в магазине. Сами разработчики называют свое детище «экшн-стратегия». Как бы подчеркивая, что DotA 2 будет такой же осмысленной, как сетевая часть Warcraft 3. И такой же динамичной, как Diablo.

РУКАМИ НЕ ТРОГАТЬ

Особых отличий в геймплее DotA 2 и DotA AllStars ждать не стоит. В одном из ранних интервью IceFrog заявил, что сразу после релиза игра будет, по сути, идентична модификации. То есть, две команды будут по-прежнему бодаться друг с другом до полно-

Скриншот с DotA 1. Такие чудеса интерфейса, надеемся, из игры выпилят самым жесточайшим образом.

го захвата базы противника, попутно захватывая башни и уничтожая кучу монстров. Это не значит, что потом не будет дополнений и улучшений. Наоборот. Та же Team Fortress 2 на момент релиза и Team Fortress 2 сейчас – разительно отличаются по количеству контента.

Изменения, в основной массе, носят косметический характер. Valve перерисовывает героев (теперь их будет более 100!) и ландшафты, записывает озвучку, оптимизирует движок Source под изометрию. Пока вы читаете этот номер, вовсю идет создание уникальной анимации для каждого, пусть и самого незначительного, персонажа в мире DotA 2. Разработчики стремятся к тому, чтобы игрок мог узнать любого героя или монстра с первого взгляда. Наконец, появится обучающий режим с более опытными игроками-тренерами, в котором новичкам будет легче постигать азы.

Самое важное нововведение – внедрение в игру системы борьбы с «ливерами», игроками, бросающими команду посреди боя. В оригинальной DotA регулярно возникают ситуации, когда посреди важного матча несколько нехороших игроков без предупреждения отправляются кушать суп или делать уроки. Оставшимся остается только громко ругаться в монитор и держать оборону. Так вот к DotA 2 разработчики прикрутят механизм, благодаря которому игра сама найдет замену недобросовестному игроку. Все это будет, разумеется, поощряться. Добровольно присоединившиеся будут улучшать игровую репутацию в ускоренном темпе.

На словах DotA 2 хороша. Да и Valve не должна подвести. Более конкретные выводы оставим до первых скриншотов и роликов. ■

УГОЛОК ЮРИСТА

Говоря о правах на товарный знак DotA, Blizzard сохраняет полнейшее спокойствие. Вице-президент компании Роберта Пардо заявил, что до 2010 года DotA не являлась торговой маркой. Valve имела полное юридическое право ее зарегистрировать. Соответственно, никаких судебных тяжб не последует. Тем не менее, по личному мнению Пардо, подминать под себя столь популярную модификацию и делать на ней деньги не совсем вежливо и этично по отношению к фанатскому сообществу.

СКАНДАЛЫ, ИНТРИГИ, РАССЛЕДОВАНИЯ

Практически сразу после официального анонса игры в Интернете всплыл интересный блог. Некий анонимный сотрудник Valve (именно так представился блогер) раскритиковал DotA 2 в целом и персону IceFrog в частности. Со слов анонима, DotA 2 вообще не отличается от оригинального мода, за исключением графики и интерфейса, поэтому в будущем игра обречена на провал. Не меньше досталось и самому IceFrog. Впервые было обнародовано имя дизайнера – Абдула Исмаил. По версии анонимного источника, хитрый Абдула успел поработать над несколькими идейными наследницами DotA – Heroes of Newerth и League of Legends, утаив это от Valve. Блог до сих пор доступен по адресу icefrogtruth.blogspot.com. Попахивает провокацией, но как там обстоят дела на самом деле – достоверно удастся узнать только после выхода DotA 2.

МЫ ХОТИМ СОЗДАТЬ КАЧЕСТВЕННЫЙ ПРОДУКТ И НЕ СОБИРАЕМСЯ МЕНЯТЬ ЧТО-ЛИБО ПРОСТО РАДИ ИЗМЕНЕНИЙ.

АБДУЛ ИСМАИЛ (ICEFROG) СОЗДАТЕЛЬ ОРИГИНАЛЬНОГО МОДА И ОДИН ИЗ ОСНОВНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ DOTA 2.

Скриншот с DotA 1. Орды монстров никуда не денутся. Если верить разработчикам, сражения в DotA 2 будут очень масштабны.

Автор:
Дмитрий Рубанов

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Big Huge Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.reckoningthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2011 года

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

СООБРАЗИЛИ НА ТРОИХ

Пока очередные части уже проверенных временем и чартами продаж сериалов Dragon Age и Mass Effect потихоньку доводятся до ума в офисах BioWare, компания Electronic Arts продолжает творческие эксперименты. На мероприятии Comic-Con 2010 издательство анонсировало Kingdoms of Amalur: Reckoning. Поначалу игрушка кажется совершенно непримечательной фэнтезийной RPG, но простым и обыденным новый проект не может быть хотя бы по одной причине – процессом разработки Kingdoms of Amalur руководят три очень известных человека.

ТРИ БОГАТЫРЯ

Роберт Сальваторе, Тодд Макфарлейн, Кен Ролстон – признанные мастера своего дела (за подробностями – добро пожаловать во врезки). Обязательно хорошенько запомните этих персонажей, ведь большую часть 2011 года именно Роберт, Тодд и Кен будут в центре внимания профильной прессы. Такой интерес вполне оправдан: у Kingdoms of Amalur: Reckoning есть шансы стать сагой, сравнимой по масштабу с Mass Effect и Dragon Age. Писатель Сальваторе отвечает за сценарий, мифологию и диалоги. Художник Макфарлейн рисует арты, задает общий стиль и заботится о внешнем виде игры. Ну а Ролстон придумывает, как все это грамотно и ловко вписать в геймплей.

Такая звездная и разноплановая команда собрана отнюдь не случайно. Разработчики не скрывают, что хоть Kingdoms of Amalur – игра абсолютно новая, а ее создание связано с немалым риском, наступление планируется организовать сразу по всем медиа-

МЫ БУДЕМ УБИВАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ ТАК, КАК ЕЩЕ НИКТО И НИКОГО НЕ УБИВАЛ В ИГРАХ.

ТОДД МАКФАРЛЕЙН, ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР

В творчестве Макфарлейна по сей день прослеживается влияние манги и аниме. Посмотрите хотя бы на эту гигантскую кувалду.

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ

Вселенная и сюжет Kingdoms of Amalur придуманы известным американским писателем Робертом Сальваторе. Роберт начал писать фантастику в 1982 году под сильным впечатлением от «Властелина колец». Слава постучала в дверь только спустя восемь лет, когда была опубликована первая книга из будущей трилогии «Тёмный эльф». Сейчас на счету господина Сальваторе около двух десятков романов в мире Forgotten Realms и три книжки по мотивам Star Wars, в одной из которых писатель, посоветовавшись с Джорджем Лукасом, убил Чубакку. Произведений, написанных «с нуля», вообще наберется на маленький шкаф. Kingdoms of Amalur, кстати, – далеко не первый опыт работы Роберта с компьютерными играми. Когда-то давно писатель придумывал реплики ботам из Quake 3.

фронтам. Вскоре после релиза начнут выходить сопутствующие книги (здесь пригодится талант Сальваторе), комиксы и фигурки (подсобит Макфарлейн), другие игры в той же вселенной (например, недавно Big Huge начала в полсилы работать над MMORPG в мире Kingdoms of Amalur).

МЕСТО ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ

Главное, что Big Huge обещают в Kingdoms of Amalur, – проработанную до мелочей игровую вселенную и захватывающую историю. Согласитесь, было бы странно, если бы у автора десятков мировых бестселлеров получилось по-другому. Сальваторе продумал вселенную на десять тысяч лет вперед. Если судить по доступным данным и картинкам, получается этакий коктейль из «Властелина колец» и «Звездных войн».

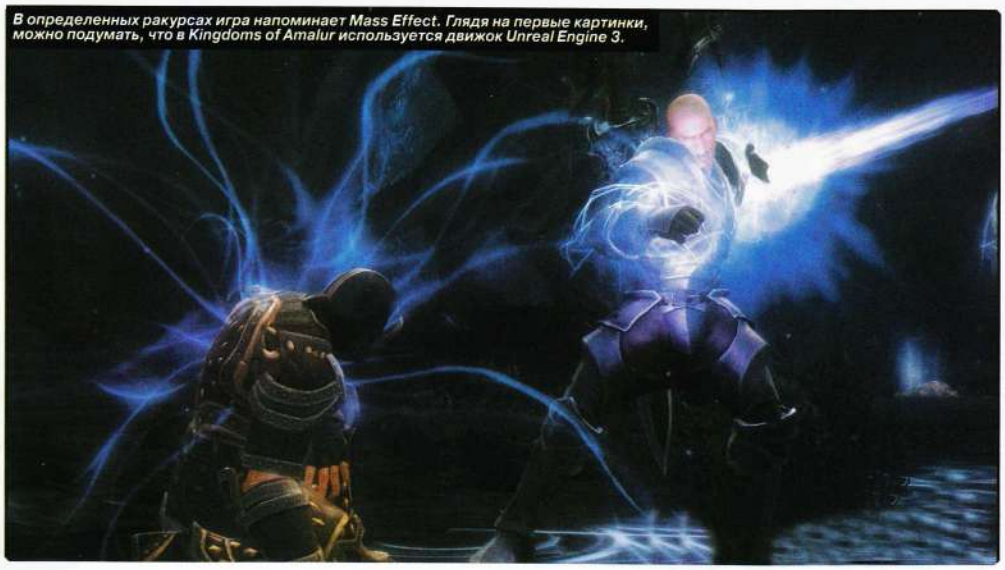
Подробностей завязки почти нет, известно только, что события игры охватят так называемую Эпоху Тайн – сложный период в мире Kingdoms of Amalur. Упоминается некий «колодец душ», позволяющий воскрешать мертвых. Сальваторе намекает, мол, такие фокусы противоречат человеческой природе, поэтому сюжет будет во многом с философским подтекстом. Каждое принятое решение будет иметь далеко идущие последствия. Примерно как в Dragon Age.

Даже на раннем этапе разработки дизайн уровней и монстров откровенно радует. Ни на одном скриншоте нет повторяющихся врагов, уровни поигрывают самыми невероятными красками – от кислотно-зеленых до темно-синих. Показанные монстры в целом стандартны для фэнтези, но и здесь Big Huge под руководством Тодда Макфарлейна демонстрирует отменное воображение. Банальные орки, гоблины и скелеты выглядят на сто процентов уникально и самобытно.

ГУЩЕ И СЛАЩЕ

Зная стиль работы Кена Ролстона, можно с уверенностью сказать, что нас ждет чистокровная RPG. С огромным свободным миром, нелинейностью и кучей заданий. Сами разработчики обещают механику в стиле Oblivion, но с большим количеством экшна и с высокой концентрацией событий на час геймплея. Если в Oblivion вполне могло ничего не происходить на протяжении минут, скажем, сорока, то в Kingdoms of Amalur подобных передышек не будет. Экшн, действие, убийства – вот самые популярные существительные, которые разработчики упоминают в интервью.

Вообще, делать прогнозы относительно Kingdoms of Amalur пока опасно. Лаконичные фразы разработчиков, кинематографичный ролик, горсть прилизанных скриншотов и чуть-чуть попавшего в Интернет видео из ранней альфа-версии – лишь крупицы информации. До демонстрации геймплея, пожалуй, остановимся на том, что Сальваторе, Макфарлейн, Ролстон просто физически не смогут сделать проходную игру. ■



В определенных ракурсах игра напоминает Mass Effect. Глядя на первые картинки, можно подумать, что в Kingdoms of Amalur используется движок Unreal Engine 3.

Хочется пошутить про купидона, метровую дубину и «любви все чудища покорны», но нельзя. Так что смотрите, что ли, какие милые узорчики на броне у лучника.

Из монстра брызжет смачная красная кровища, а значит, игра точно будет не про поиск улыбок для королевы грибов.

КЕН РОЛСТОН

Кен Ролстон начал делать компьютерные игры еще во времена, когда цветные мониторы считались роскошью, а системные блоки весили как хороший диван. Уже тогда Кен ворочал брендами вроде Conan, Ghostbusters и Star Wars. Последними проектами геймдизайнера со стажем в 26 лет стали две части The Elder Scrolls – Morrowind и Oblivion. После выхода Oblivion Ролстон покинул Bethesda Softworks и устроился в Big Huge Games, где сейчас трудится над Kingdoms of Amalur.

ТОДД МАКФАРЛЕЙН

Художественным оформлением игры занимается Тодд Макфарлейн – фигура в определенных кругах известная. Слава пришла к Тодду в конце 80-х годов прошлого века вместе с выходом 300-го номера комикса The Amazing Spider-Man. Именно в этом выпуске впервые появился злодей Веном, чей облик на годы вперед определил Макфарлейн. Вскоре, из-за разногласий с руководством, художник покинул Marvel и основал собственное издательство – Image Comics. Отсюда берут начало комиксы Spawn. Сейчас Макфарлейн – настоящий медиамагнат, в чьем распоряжении есть компании по производству кино, телешоу, коллекционных фигурок и многого другого. Как и, самое главное, за какое количество чемоданов с долларами этого человека удалось затащить в разработку Kingdoms of Amalur – загадка.

Автор:
Егор Антоненков

ПРАВИЛЬНЫЙ НОВЫЙ ГОД

2011

ГИД ПОДАРКОВ ОТ «РС ИГР»

ПОМИМО ИСКРЕННЕЙ РАДОСТИ, НОВОГОДНИЕ ПРАЗДНИКИ ВЫЗЫВАЮТ И ДРУГИЕ ЭМОЦИИ – НАПРИМЕР, ПОЛНУЮ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЬ С ВЫБОРОМ ПОДАРКОВ. ЭТОТ ГИД РЕШИТ ЧАСТЬ ВАШИХ ПРОБЛЕМ: ПОД ЕЛКАМИ ЗНАКОМЫХ ИГРОКОВ И ГИКОВ ГАРАНТИРОВАННО БУДЕТ КОРОБКА ОТ ВАС. ВДОБАВОК, ОН ПОМОЖЕТ И ВАМ ПОДГОТОВИТЬСЯ К ГРЯДУЩЕМУ ИГРОВОМУ ГОДУ (КОТОРЫЙ ОБЕЩАЕТ БЫТЬ ОЧЕНЬ НАСЫЩЕННЫМ): ОБНОВИТЬ МЫШЬ И КЛАВИАТУРУ ИЛИ, НАПРИМЕР, ОБЗАВЕСТИСЬ НОВЫМ ЖЕСТКИМ ДИСКОМ. В КОНЦЕ КОНЦОВ, КУПИТЬ ПРАВИЛЬНЫЕ USB-ТАПОЧКИ С ПОДОГРЕВОМ. И ГЛАВНОЕ: КАЖДЫЙ ПУНКТ ИЗ НАШЕГО СПИСКА ПОДАРКОВ МОЖНО ПРЯМО СЕЙЧАС КУПИТЬ В МАГАЗИНЕ ИЛИ, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ЗАКАЗАТЬ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ – ВСЕ ЭТИ ТОВАРЫ УЖЕ ЕСТЬ В РОССИИ.

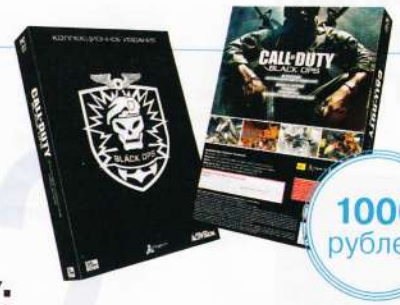
КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ИЗДАНИЯ

ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОБ ИГРЕ СТРОИТСЯ НЕ ТОЛЬКО ИЗ СОДЕРЖИМОГО ДИСКОВ – ОБ ЭТОМ СКАЖЕТ ЛЮБОЕ ПРАВИЛЬНОЕ КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ. МЫ ВЫБРАЛИ ДЕСЯТЬ «КОЛЛЕКЦИОНОК», ПОСЛЕ КОТОРЫХ ПОКУПКА «ДЖЕВЕЛОВ» БУДЕТ КАЗАТЬСЯ ПОСТЫДНЫМ И МАРГИНАЛЬНЫМ ЗАНЯТИЕМ.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM COLLECTOR'S EDITION

Фильм о создании Cataclysm, саундтрек, альбом с артом, коврик для мыши, стартер для карточной игры – в этой коробке есть все, чтобы оттянуть знакомство с самой игрой. Впрочем, не стоит – там тоже припасен подарок: каждому владельцу коллекционного издания достанется внутриигровой питомец Смертокрылыш.

2500 рублей



1000 рублей

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Плакат, наклейка, браслет – коллекционное издание Black Ops на PC скромнее того, что досталось обладателям Xbox 360 и PS3, но все равно держит планку благодаря хорошему строгому оформлению.

1000 рублей

CIVILIZATION V

У этого издания очень красивая коробка; внутри все тоже правильно: саундтрек, артбук, купон на скачивание дополнительного контента и плакат с деревом технологий из игры – его, как вы понимаете, надо выучить наизусть.

ПОДАРИТЕ ИГРУ В STEAM!

Если ваш знакомый живет в другом городе, лучший подарок для него – цифровой. Все важные компьютерные игры последних шести лет выходили и на Steam, так что проблем с выбором не будет. Также не будет проблем с «Почтой России», что куда важнее.

STEAM™

FALLOUT 3: ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

1000 рублей

Обзавестись золотым изданием Fallout 3 стоит из чисто практических соображений: в нем собраны все пять дополнений, которые постепенно выходили в виде DLC. Вместе с оригинальной игрой они образуют исполинских размеров конструкцию – новогодние праздники пролетят незаметно.

Release by NALSUR KOSMOS

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY COLLECTOR'S EDITION

3500 рублей

Blizzard знают, как делать коллекционные издания: если саундтреком, артбуком и DVD о создании игры никого не удивишь (хотя они все равно здесь есть), то как насчет флэшки, на которую записан оригинальный StarCraft и дополнение Brood War?

MAFIA 2

1000 рублей

Здесь есть диск с саундтреком – один он делает это издание достойным покупки. Аргументы номер два, три и четыре: артбук, карта города и сам факт того, что Mafia 2 – отличная игра.

ЮБИЛЕЙНЫЙ СБОРНИК СТРАТЕГИЙ GSC

600 рублей

Сразу восемь лучших исторических стратегий, выпущенных знаменитой студией: пять игр культового сериала «Казаки», две про «Завоевание Америки» и один «Александр».

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

1000 рублей

Коллекционное издание Kane & Lynch 2 такое же дикое, как и сама игра. Тут есть китайские палочки для еды и тест Роршаха. Понимаете?

ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ. КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

2500 рублей

Шикарное издание живой классики. Внутри коробки есть все пять частей «Героев», артбук в твердом переплете, три диска с саундтреком, колода карт Таро и другие мелочи вроде футболки.

SPLIT/SECOND: VELOCITY

1000 рублей

Будем считать это шуткой, но в коллекционном издании Split/Second есть гоночные перчатки. Если игра в них обеспечивает новый уровень вхождения в роль, то у Black Rock Studios все получилось.

КАРТА ОПЛАТЫ WORLD OF WARCRAFT (800 Р.)

С выходом Cataclysm миллионы эльфов и орков вновь обрели смысл жизни, длина которой измеряется этими самыми картами предоплаты. Тут надо понимать, что подарив такую карту своему знакомому, вы рискуете потерять его на два месяца. Будьте осторожнее.

КОНТРОЛЛЕРЫ

ПЛОХАЯ МЫШЬ ИЛИ КЛАВИАТУРА МОЖЕТ ИСПОРТИТЬ ВЕСЬ ИГРОВОЙ ОПЫТ – ЭТО ЗНАЕТ КАЖДЫЙ, КТО ПРОВОДИТ ЗА СВОЕЙ ИГРОЙ ДОСТАТОЧНО ВРЕМЕНИ. МЫ НАШЛИ ПРАВИЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ: НЕКОТОРЫЕ КОНСЕРВАТИВНЫЕ, НЕКОТОРЫЕ АБСОЛЮТНО БЕЗУМНЫЕ, НО ГЛАВНОЕ – РАБОТАЮЩИЕ ТАК, КАК НАДО.

МЫШИ

4000 рублей

SAITEK CYBORG R.A.T.9

Совершенно дикая мышь, выглядящая как десептиконы из «Трансформеров». В R.A.T.9 настраивается абсолютно все: вес, геометрия мыши, чувствительность кнопок. Конечно, большинству людей это все совсем не нужно, но тут больше впечатляет сам факт существования такой мыши, чем ее практическая польза.

3300 рублей

RAZER NAGA

Эта мышь сделана специально для игроков в World of Warcraft: на ее боковой поверхности находятся 12 программируемых кнопок – при грамотной настройке клавиатуру можно будет выкинуть на помойку. Идеальный подарок для всех, кто подозрительно оживляется, услышав слово «пэвэпэ».

LOGITECH G9X

Logitech умеют делать красивые и практичные контроллеры. В комплекте G9x идут два сменных покрытия и набор металлических грузиков для настройки веса мыши. Вдобавок вы можете на ходу менять разрешение сенсора – только самые капризные игроки останутся недовольными.

3100 рублей

STEELSERIES QCK STARCRAFT II (650 Р.)

Это почти обязательный атрибут компьютера – далеко не все мыши адекватно ведут себя без правильного коврика. SteelSeries выпускают серию качественных ковриков с оформлением по мотивам StarCraft 2.

КЛАВИАТУРЫ

LOGITECH WIRELESS KEYBOARD K350

В K350 применена технология Wave: клавиши расположены в виде волны, учитывается анатомия кисти. Это огромная и довольно страшная клавиатура, но ничего удобнее для игры в Black Ops не придумаешь: пальцы ложатся на WASD так, будто этот кусок черного пластика – продолжение руки, не меньше.

2200 рублей

4500 рублей

LOGITECH G13 ADVANCED GAMEBOARD

Игры редко требуют всю клавиатуру сразу – так зачем занимать столько места на столе? G13 Advanced Gameboard решает эту проблему: здесь всего 25 клавиш, зато каждая из них программируется. Аналоговый джойстик – в роли бонуса.

Release By NALSURkosmos

RAZER LYCOSA MIRROR

Похоже, Razer сделали самую красивую игровую клавиатуру. У Lycosa Mirror зеркально-глянцевое покрытие и настраиваемая подсветка клавиш – например, она может подсвечивать только WASD-блок. Тому, кто собирается играть в Crysis 2 во тьме, стоит сначала посмотреть в сторону Lycosa Mirror.

3600 рублей

RAZER И STARCRAFT 2

StarCraft 2 требует правильной экипировки – и у Razer она есть. Компания запустила линейку игровой периферии по мотивам главной стратегии уходящего года – мышь Spectre (2500 р.), клавиатуру Marauder (3700 р.) и гарнитуру Banshee (3700 р.). В каждый продукт встроена система световой индикации – если в начале игры мышь и клавиатура горят милым зеленым светом, то когда на вашу базу набегает толпа зергов, свет становится подозрительно красным. Вдобавок, вся линейка выглядит так, как будто мы сидим в командном центре терранов, а не дома в тапочках. Потрясающий уровень погружения.

ГЕЙМПАДЫ

XBOX 360 CONTROLLER

Контроллер Xbox 360 считается одним из лучших способов взаимодействия с играми, и его проводная версия отлично дружит с Windows. Многие геймпады для PC до сих пор ставят во главу угла цифровой D-pad, так что этот контроллер – один из немногих, где под большим пальцем лежит удобный аналоговый стик.

1500 рублей

2000 рублей

LOGITECH WIRELESS GAMEPAD F710

Геймпад в компьютерных играх перестал казаться чем-то диким – зачастую, с ним куда удобнее, чем без него. В F710 Logitech довели до идеала свою старую флагманскую модель Rumblepad 2 – улучшили стики и добавили два аналоговых «шифта».

1300 рублей

THRUSTMASTER DUAL TRIGGER 3 IN 1 RUMBLE FORCE

Thrustmaster сделали гигантский геймпад, в котором есть все, включая поддержку PS2 и PS3. Главное здесь – шесть кнопок-шифтов, две из которых аналоговые – никакая гоночная и спортивная игра не уйдет обиженной.

ГАРНИТУРА RAZER PIRANHA (2700 Р.)

Игр, требующих постоянной координации командных действий, год от года меньше не становится – а потому и не отпадает необходимость в хорошей гарнитуре. Razer Piranha – уже ветеран, причем заслуженный: это простая, доступная и очень качественная связка наушников и микрофона.

РУЛИ И ДЖОЙСТИКИ

LOGITECH G27 RACING WHEEL

Долгое время идеальным компьютерным рулем считался Act Labs Force RS, который выпускался еще в конце 90-х. Сегодня первое место – у Logitech. Кожаный руль, ручная коробка передач и – внимание – наличие педали сцепления. С G27 Racing Wheel старая GTR2 начинает казаться бесконечно интересной игрой

13000 рублей

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

Этот джойстик выпускается уже больше пяти лет – и до сих пор остается лучшим. В сравнении с продукцией Saitek старая модель HOTAS кажется очень-очень простой, но ее более чем хватает даже для самых серьезных авиасимуляторов.

11000 рублей

SAITEK PRO FLIGHT X-65F COMBAT CONTROL SYSTEM

Монструозная конструкция, в которую, кажется, перенесена часть приборной панели реального самолета. В комплекте с X-65F стоило поставлять шлем пилота, хотя и без него уровень реализма зашкаливает.

15500 рублей

Release by NALSURKOSMOS

ФИГУРКИ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

ХОРОШАЯ ФИГУРКА ЗНАКОМОГО ГЕРОЯ ВСЕГДА НАЙДЕТ СВОЕ МЕСТО НА СТОЛЕ – А МЫ НАШЛИ ПЯТЬ ЛУЧШИХ.

PRINCE DASTAN DELUXE

600 рублей

Из Джейка Джилленхола получился правильный Принц Персии – как на экране, так и в пластике.

BIG DADDY ULTRA DELUXE

1300 рублей

В отличие от Bioshock, этого Большого Папочку можно спокойно держать в руках и даже поставить на полку – убивать не будет.

SCREAM BUNNY

Кроликов из Rayman Raving Rabbids любят все (потому что иначе никак нельзя) – не обрадоваться этой глупой фигурке просто невозможно.

500 рублей

THRALL ORC WARCHIEF

1000 рублей

Этого орка стоит поставить на полку прямо над монитором – победная поза Тралла вдохновит любого на новые подвиги. То есть, рейды.

HITMAN

800 рублей

От Агента 47 давно не было новостей – IO Interactive отвлеклись на Mini Ninjas и Kane & Lynch. Что ж, пока что можно смотреть в сторону фигурки киллера – даже от нее исходит спокойствие и хладнокровие убийцы.

ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ

СТРАННОГО ВИДА ЧАСЫ, ПОРТАТИВНЫЕ УСТРОЙСТВА ИЛИ ДАЖЕ НАСТОЛЬНЫЙ DOOM – ОТЛИЧНЫЕ ПОДАРКИ, КОТОРЫЕ НЕ ВОШЛИ В ПРЕДЫДУЩИЕ РАЗДЕЛЫ. ГЛАВНЫЙ ХИТ – КАК ОБЫЧНО, В САМОМ КОНЦЕ.

ПОЛЕЗНЫЕ ШТУКИ

LACIE HARD DISK BY NEIL POULTON 2 TB

9600 рублей

Идеальный по виду внешний жесткий диск – черный ящик без лишних деталей. Объем в два терабайта позволит не беспокоиться о нехватке свободного места ближайшие пару лет.

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА POCKETBOOK PRO 602

10000 рублей

Удобный, полезный и современный дивайс для чтения электронных книг. Модель оснащена тачскрином, поддерживает соединения по Wi-Fi и Bluetooth, может притвориться плеером и воспроизводить MP3-файлы. Ну и, как положено электронной книге, обладает практически бесконечным запасом энергии в аккумуляторе (на семь тысяч переворачиваний страниц).

МОДНЫЙ ПРИГОВОР

Совместив любой из этих предметов с игроком, вы получите игрока, который излучает крутость в невероятных количествах. Все предрассудки по поводу внешнего вида геймеров остаются в уходящем году.

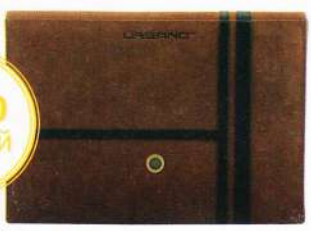
IPOD TOUCH 4G 32 GB

13500 рублей

iPod Touch лучше всех помогает убивать время в дороге: это, во-первых, отличный аудио- и видеоплеер, а во-вторых, что бы там ни говорили, серьезная портативная приставка с большой библиотекой игр. Вы помните Plants vs Zombies? Представьте ее у себя в кармане. А также Bejeweled, Flight Control, Fruit Ninja, Angry Birds, Cut the Rope и другую сотню шикарных таймкиллеров.

ЧЕХОЛ-ПАПКА ДЛЯ НОУТБУКА URBANO

3000 рублей



Конечно, идеальные чехлы для ноутбуков уже придумали – их выпускает австрийская фирма Hard Graft. Но есть две проблемы: они заточены исключительно под продукцию Apple и их практически не найти в России. Расстраиваться незачем: этот кожаный чехол-папка от Urbano ничем не уступает австрийцам.

ЧАСЫ NOOKA V-SERIES ZENH

11500 рублей

Nooka делают часы с интересными дисплеями. Первое время ответ на вопрос: «Который час?» будет затруднителен, потом привыкаешь, и обычный циферблат кажется глупостью. Модель Nooka ZUB ZOT популярнее, но ZENH выглядит солиднее.

DOOM THE BOARDGAME

3200 рублей

В случае с Doom The Boardgame происходит, простите, разрыв шаблона: если вы помните, то в 90-е термином «nodoomать» обозначались упражнения для спинного мозга с участием шотгана и BFG. В настольном варианте приходится думать по-настоящему – игра стала стратегической и мантру IDDQD-IDKFA уже не воспринимает.

AIAIAI Y-COM

Пижонские наушники, которые, в отличие от Skullcandy, еще и хорошо звучат. Y-com сочетает яркие цвета на грани аляповатости, а часть кабеля больше похожа на старый телефонный шнур. В голове прочно засело слово «хипстер» – AiAiAi как раз об этом.

2000 рублей

МЕЛОЧИ И СУВЕНИРЫ

300 рублей

ФОРМА ДЛЯ ЛЬДА FRED AND FRIENDS ICE INVADERS

Оказывается, лед может вызывать самые бурные эмоции – ему просто нужна правильная форма. Например, здесь вода замерзает в виде вражеских пришельцев из Space Invaders. Крупные пикселы на месте.

350 рублей

ТЕТРИУС

Магниты в форме фигурок из «Тетриса» – простейший, но приятный подарок. Заядлому игроку лучше не вручать: вместо того чтобы прикреплять к холодильнику важные напоминалки, он будет выстраивать из магнитов идеальные линии.

2500 рублей

ЧЕХОЛ ДЛЯ НОУТБУКА «MY DOCUMENT»

«My Document» материализовал известную иконку в виде чехла для ноутбуков – большого, желтого и пиксельного. Название папки обрело совсем уж буквальный смысл.

700 рублей

КРУЖКА С ИНДИКАТОРОМ ТЕМПЕРАТУРЫ

Когда в этой кружке оказывается что-то горячее, сбоку у нее начинает светиться индикатор – в виде иконки заряда батареи. Эта сигнальная функция – для тех, кто не хочет пить холодный чай, случайно отвлекшись на очередную сетевую баталию.

220 рублей

ОБОИ НА КОРПУС

Системный блок – довольно-таки скучный ящик с кнопками. Внести разнообразие могут помочь специальные обои: клеим их сбоку корпуса и считаем, что базовый моддинг готов. Логотип Quake еще никогда не выходил из моды.

1200 рублей

USB-ТАПОЧКИ С ПОДОГРЕВОМ

USB-прикуривателем уже никого не удивить, пришло время мягких USB-тапочек с подогревом. С одной стороны, это полное сумасшествие, с другой – вполне полезная вещь. Интересующиеся могут также посмотреть USB-перчатки – если, конечно, у вас хватит свободных портов.

ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare 2, Medal of Honor, Battlefield: Bad Company 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков, многопользовательский на 2-24 игрока

Автор: Дмитрий Веселов

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

CALL OF DUTY: BLACK OPS – МУЛЬТИПЛЕЕР

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Treyarch
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, GeForce 8600GT или Radeon X1950Pro
ИНТЕРНЕТ: www.callofduty.com

Первое впечатление от мультиплеера Black Ops у многих оказалось совершенно отвратительным. В самом начале ничего не работало. Нельзя было настроить оплаченные сервера, а при попытке подключиться игроков постоянно выкидывало. Скажем, у меня игра слишком яростно стягивала информацию из Интернета и в результате автоматическая защита провайдера от DDOS рвала связь.

А те, у кого все-таки получалось попасть в игру, видели там скучные плоские карты. Их оказалось меньше, чем можно было ожидать, если в Modern Warfare 2 было 16, то Black Ops предложил только 14. Но, главное, если предыдущая игра разлекала, как офис турфирмы – там можно было посмотреть бразильские каменоломни, московский аэропорт, даже туманные окопы Припяти – то Black Ops, в свою очередь, впечатлял игроков, будто какой-нибудь овощной склад, монотонными кварталами советских, кубинских, азиатских построек.

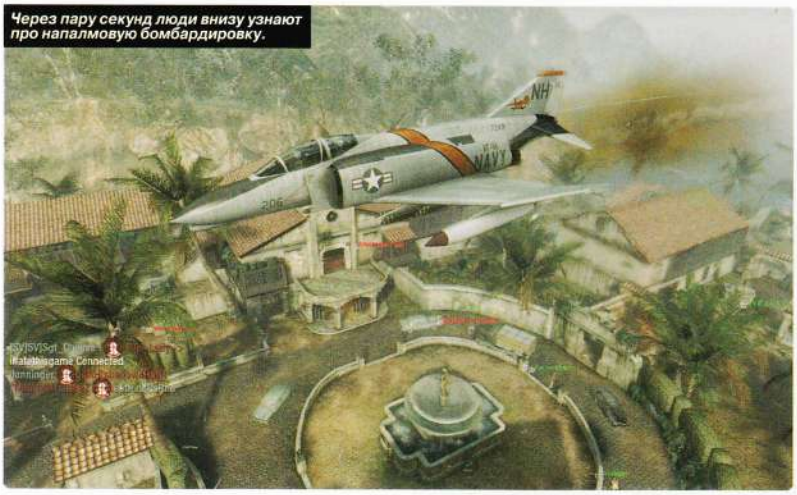
Экстренное удаление аппендицита.

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА В ГОРЯЧИХ ТОЧКАХ

На место катастрофы поезда пришли жестяные бараки советского производства. Вместо крыши небоскреба – безликие особняки Кубы. Декорациям мультиплеера отчаянно не хватало запоминающихся черт, и сегодня, когда все первые проблемы исправлены, его уровни по-прежнему мозолят глаза фестивалем одинаковых стен. Дома на солнечной Crisis похожи на особняк из кубинской

PC-ВЕРСИЯ

Ошибки, которые не давали нормально поиграть после релиза, быстро поправили, и оказалось, что Black Ops очень дружелюбен к PC. Игра стабильно и быстро работает, тут хороший браузер серверов, можно хостить собственные матчи. Treyarch даже обещает, что откроет игру для модов. Правда, когда именно, не говорит.


Через пару секунд люди внизу узнают про напалмовую бомбардировку.

ПОЛИГОН

Nuketown – карта с самыми любопытными секретами, между прочим. Например, манекены на карте каждый раз меняются местами. На большом щите в центре «Население Nuketown» игра показывает число игроков в данный момент. А часы, которые висят на башне, отсчитывают время до конца матча. Самый хитрый секрет связан с пластиковыми жителями городка. Оказывается, если отстрелить головы всем манекенам на карте, из динамиков заиграет песня Rolling Stones Sympathy For The Devil.

БОЛЬШАЯ СОСИСКА РАКЕТЫ «СОЮЗ» ШИПИТ ПОД ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ НА УКРАИНСКОМ ЯЗЫКЕ. «ДВЕНАДЦЯТЬ»... «ОДЫНАДЦЯТЬ»... «ДЕСЬЯТЬ»...

же Villa, постройки зимней Summit будто скопировали с советской Grid.

Да тут, есть свои исключения, самое запоминающееся из которых – Nuketown. Маленький шедевр картостроения, крохотный дворик одного из тех американских городков, которые строили в пустыне в 60-х для тестирования ядерных зарядов. Чистенький и пластиковый, он кажется игрушкой в натуральную величину.

Но этого не хватает. Поразительно для Treyarch, все-таки карты World at War были ярче. Помните – японский дворец, разрушенную церковь в европейском городке, крышу Рейхстага? Сегодня всю эту красоту попытались заменить рядами бараков и большой сосиской ракеты «Союз», которая шипит на Launch под обратный отсчет на украинском языке. «Двенадцять»... «Одынадцять»... «Десьять»...

За бледные, неинтересные карты жутко обидно еще и потому, что все остальное в Treyarch сделали правильно. Слава богу, отсюда наконец-то выкинули богомерзкий IWNET и, вместе с ним, протокол связи P2P. Если в Modern Warfare 2 роль хоста вешалась на случайного игрока, теперь в игру вернулись выделенные серверы. Которые, совсем как в старые добрые, можно сортировать и добавлять в избранное.

Кроме этого, студия отследила и поправила все знаменитые ошибки предыдущей части. В Black Ops нет апокалиптичных дробовиков 1887 года. Никакого перка One Man Army, который позволял бегать с бесконечным запасом гранат. Пересмотрели даже награды за серии убийств, и теперь в них не учитываются трупы, набитые с помощью самих наград – вертолетами и бомбардировкой. В итоге, собирать цепочки стало сложнее, а сражаться приятнее – реже чувствуешь себя тараканом на кухне, под постоянной бомбежкой кассетными тапками. Стоит еще заметить, что вырезали ядерный удар.

И все это, понятно, хорошо. Но также очевидно, что, работая с Black Ops, сту-

Если две минуты рассматривать этот скриншот, почему-то начинаешь мечтать о таких же ботинках.

Расстрел из базуки в упор. Ради фейерверка стоило попробовать.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★½ 9.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Все тот же Modern Warfare, с лучшим балансом и без очевидных ошибок предшественника. Несколько приятных мелочей делают хорошую игру еще лучше.

Все тот же Modern Warfare – еще одна игра в серии, где не было заметных инноваций вот уже четыре года. Пока конкуренты из DICE делают заочно потрясающий Battlefield 3, Treyarch в основном копирует и полирует.

БЕЗУСЛОВНО ЛУЧШИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР В СЕРИИ CALL OF DUTY НА ДАННЫЙ МОМЕНТ.

9.0

великолепно

МИР ЗНАЕТ, ЧТО АМЕРИКА НИКОГДА НЕ НАЧНЕТ ВОЙНЫ. ЭТОМУ ПОКОЛЕНИЮ АМЕРИКАНЦЕВ ХВАТИЛО И ВОЙН, И НЕНАВИСТИ...

ДЖОН Ф. КЕННЕДИ

ПРОДАЖИ

В первые сутки разошлось 7 миллионов копий игры, и Black Ops побила рекорд Modern Warfare 2, у которой было 4.7 миллиона. Это невероятные продажи, ни одна другая серия к ним приблизиться не может. В ближайшие год-два новую планку сможет установить разве что еще один Call of Duty.

дия поступила крайне аккуратно. После того как Modern Warfare 2 продалася тиражом в 20 с лишним миллионов копий, у Treyarch просто не было выбора. Они должны были сделать новую игру, с одной стороны, точно такой же, как гиперуспешная старая. А с другой, украсить ее достаточным количеством маскирующих виньеток так, чтобы Activision смогла продать очередной Call of Duty, как «новый».

Поэтому они больше копировали, чем изобретали, и некоторые будут разочарованы тем, насколько мультиплеер Black Ops похож на Modern Warfare 2. Но тут нужно заметить, что ни одна из «виньеток» не портит игру, а некоторые, действительно, делают ее лучше. Например, матчи со ставками.

Treyarch придумали систему, в которой игроки победами и убийствами набирают не только линейку опыта, но и воображаемый банковский счет. Деньги с этого счета потом тратятся на оружие и гаджеты. А еще их можно ставить на кон в играх со ставками.

Правила в них совершенно другие. Карты становятся меньше, каждый сражается сам за себя и в довольно странных условиях. Генератор случайных чисел на сервере включает один из четырех режимов. Например, это может быть Gun Game – каждое убийство будет менять оружие в ваших руках и первый, кто пробежит через двадцать смен, победит. Или One in the Chamber – игра выдает каждому пистолет с одним патроном. Другой можно добыть, только кого-то пристрелив или зарезав.

Игры со ставками сделаны так, что победа в них зависит не от случайности и не от удачно выбранной позиции в темном углу, а от индивидуального мастерства участников. Тут нужно быстро бегать, точно целиться и постоянно думать. Они делают Black Ops гораздо интереснее, и их наверняка полюбят многие сильные игроки.

Большинство остальных мелочей менее важны, но тоже приятны. Например, в игре появились боты – электрические враги, на которых в одиночку или с командой можно тестировать оружие, комбинации перков и тактики. А еще в меню можно найти новый раздел «Театр». Это система автоматической записи матчей, которая хранит все игры за последние семь дней. Каждую из них в любой момент можно посмотреть от лица любого участника, а потом даже опубликовать в Интернете.

Ну и, конечно, не стоит забывать про зомби-мод. Treyarch придумали этот балаган еще в World at War, а в Black Ops сделали хороший режим даже лучше. Четыре политика – Кеннеди, Никсон, Фидель Кастро и Макнамара – отбиваются от неживых советских солдат. Они забавно ругаются: «Стреляешь как демократ!». С каждой волной зомби становится больше, и среди них начинают мелькать необычные виды. Цель – продержаться как можно дольше, баррикадируя двери и окна и передвигаясь по большой карте из комнаты в комнату.

Но несмотря на «Театр», все прелести зомби-мода и даже встроенное кровавое казино, все-таки невозможно прогнать ощущение того, что все это уже было. У Black Ops не получается впечатлить так же, как это делал Modern Warfare 2. Там, где второй заставлял волосы вставать дыбом, а игроков сидеть до 8 утра, первый, кажется, способен удержать всего до 6-ти, до 7-ми, в крайнем случае. Он отличный, но не гениальный. Кажется, что для Call of Duty этого мало. И жутко хочется новых карт. ■

Некоторые из перков теперь видно издалека, по моделям солдат.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Treyarch, когда-то независимый разработчик, а сегодня внутренняя студия Activision, в 90-х прославилась крутым слэшером Die by the Sword, однако после слияния с издателем в 2001-м почти ничем себя не проявила. Серия Call of Duty, с ее невероятными бюджетами, оказалась для них шансом выбиться в люди. С World at War Treyarch доказала, что может делать хорошие шутеры. Black Ops – их попытка превзойти учителей и основателей серии из Inifnity Ward, которые как раз переживают серьезный кризис.

Машинку с динамитом дают за три убийства подряд.

Иногда движок выкручивает модели совершенно неожиданным образом. Посмотрите на руку.

ПОХОЖЕ НА: Quantum of Solace, The Bourne Conspiracy
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 16 человек

Автор: Кирилл Перевозчиков

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bizarre Creations
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 9800GT или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.007.com

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Небезнадежный, быстрый экшн с интересными гоночными вставками.

Навевающие тоску сюжет и коридорные уровни, чрезмерная легкость и однообразность.

ПРИНИМАТЬ ТОЛЬКО В СЛУЧАЕ ОСТРОЙ БОНДОНОСТАЛЬГИИ – ПО СЛУХАМ, СЛЕДУЮЩИЙ ФИЛЬМ БУДЕТ НЕ РАНЬШЕ 2012 ГОДА.

6.5
нормально

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

ДО ОБИДНОГО ЗАУРЯДНАЯ ИГРА С ДЭНИЭЛОМ КРЭЙГОМ

Русский бизнесмен с говорящей фамилией Померов (очевидно, с ударением на первый слог) тайно разрабатывает в Сибири химическое оружие массового поражения. Об этом неприятном факте узнает британская разведка – на помощь отправляется агент 007 (Дэниэл Крэйг) с подружкой-ювелиршей (Джосс Стоун).

ИГРА ОТКРЫВАЕТСЯ СОВЕРШЕННО РОСКОШНЫМ ВСТУПИТЕЛЬНЫМ РОЛИКОМ ПОД ПЕСНЮ I'LL TAKE IT ALL.

Сценарий для James Bond: Blood Stone писал Брюс Ферштайн (Bruce Ferstein) – человек, ответственный за старые фильмы бондианы: «Золотой глаз», «И целого мира мало», «Завтра не умрет никогда». Более того: игра открывается совершенно роскошным вступительным роликом, сопровождаемым специально написанной для игры песней I'll take it all. К сожалению, именно это классическое бондовское интро – единственное, что осталось здесь от атмосферы фильмов про британского спецагента.

Адский вертолет с пулеметами – прямая цитата из консольной Uncharted 2.

БРИЛЬЯНТ?

Blood Stone разработана ливерпульской студией Bizarre Creations – специалистами по гоночным играм, таким как Blur и Project Gotham Racing для приставок Xbox. У команды уже был шутерный опыт – более-менее сносный проект The Club, который попытался скрестить быстрый экшн от третьего лица с прохождением чекпойнтов на время. К сожалению, такого опыта оказалось недостаточно: Blood Stone выглядит, играется и даже написана чрезвычайно вторично (сценарист Ферштайн, скорее всего, не видел игру в глаза и выступал в лучшем случае «консультантом»). Что характерно, самые удавшиеся моменты – те, в которых Бонд садится за руль очередного Aston Martin – выполнены на традиционно высоком для Bizarre Creations уровне.

НАС НЕ ДОГОНЯТ

Главная проблема Blood Stone заключается в том, что он слишком просто устроен. За коридорной перестрелкой (с обязательным использованием укрытий) последует еще одна, затем – минута затишья (неторопливый платформинг/факультативное собирание «улик»), потом – еще перестрелка... Баланс здесь сильно сдвинут в

сторону пеших уровней, поэтому гонки занимают меньше трети игры и ощущаются как маленькие праздники. Во время погонь Blood Stone расцветает: графика становится лучше (кроме шуток), появляются какие-то новые спецэффекты и, конечно, обращает на себя внимание прекрасная модель поведения машин, знакомая по гоночным играм Bizarre – с правдоподобной физикой и заносами, но вместе с тем простая и вполне аркадная.

КОНСПИРАЦИЯ БОНДА

Гигантские пустоты между гоночными секциями заполнены заурядным шутером от третьего лица – если вы видели The Bourne Conspiracy (позапрошлогодний шутер про Джейсона Борна, так и не добравшийся до PC), то это именно он. Преокт довольно гладко отполирован и играется, несомненно, приятнее ужасной Quantum of Solace от Treyarch – вот только по-настоящему заинтересовать новому Бонду нечем. Все делается знакомыми кнопками – занимаем укрытие, вступаем в ближний бой, получаем очко «фокуса» (клон Mark & Execute из Splinter Cell: Conviction) и немедленно «снимаем» какого-нибудь обнаглевшего охранника. Повторить десять раз – до упора.

В СИБИРЬ

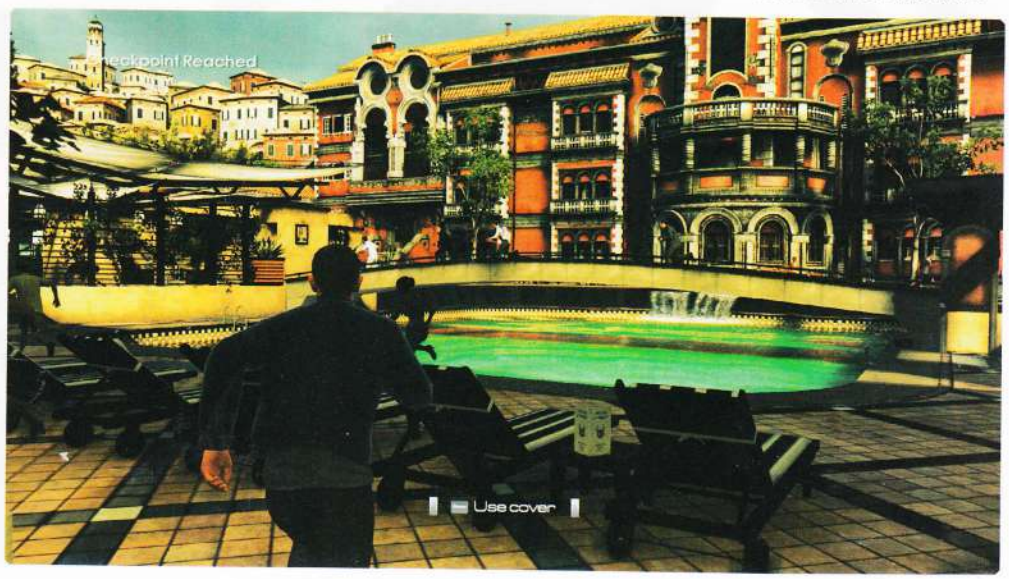
Blood Stone даже не старается замаскировать скудность геймплея какими-нибудь дополнительными возможностями. Да, у Бонда есть смартфон, который удобно подсвечивает чекпойнты и заносит улики во внутриигровую энциклопедию (побегать с ним не получится – экран закроет помехами). Да, компьютерный Дэниэл Крэйг умеет ловко карабкаться по карнизам и управлять катером (всего один раз, к сожалению). Да, действие постоянно переносится из одной части света в другую – но и в Сибири, и в Африке нас будут ждать все те же одинаковые перестрелки с одинаковыми туповатыми охранниками. Попытки разработчиков добавить в геймплей шпионских элементов (просканировать отпечатки пальцев, найти три компьютера и тоже их просканировать) терпят немедленный крах: нажимать одну и ту же кнопку и ждать, пока заполнится специальная шкала, – не лучшее в мире занятие для суперагента.

Система укрытий аналогична оной в Quantum of Solace и в подавляющем большинстве игр жанра.

Умереть в Blood Stone довольно сложно – игра прощает многие ошибки.

ЗВЕЗДНЫЙ СОСТАВ

К актерскому составу и озвучке, впрочем, не придраться: задействован не только Дэниэл Крэйг, но и другие звезды бондианы – в частности, Джуди Денч в очередной раз исполнила роль M, а новой девушкой Бонда стала британская певица Джосс Стоун – она же написала и исполнила заглавную песню для игры. Вот только происходящие сюжетные события вызывают в лучшем случае безразличие, даже финальный поворот отдает какой-то безысходностью. Видно, что Bizzare старались сделать игру атмосфернее, записав несколько десятков диалогов второстепенных NPC – как в уже упомянутой Splinter Cell: Conviction. Но если в пятой части при-



Игра способна пару раз впечатлить мягкими цветами и архитектурой.

МУЛЬТИБОНД

В комплект поставки Blood Stone зачем-то был включен многопользовательский режим – с тремя видами игры, набором опыта (!) и специальным режимом с Бондом в главной роли. К сожалению, опробовать мультиплеер нам не удалось по довольно смешной причине – серверы игры пустуют, приходится в одиночку топтаться в лобби и бесконечно ждать. В мультиплеерную часть Blood Stone банально никто не играет. Обратившись на форум к разработчикам с вопросом, мы получили совет: «Попробуйте зайти еще раз, когда в Америке будет вечер». Нет уж, спасибо.

ключений Сэма Фишера была вполне внятная и правдоподобная история, то здесь – классический бред про русских бизнесменов-террористов, биологическое оружие и теорию заговора. Примерно как в Call of Duty: Black Ops – но в несколько раз хуже.

БЕЗ ОТКРОВЕНИЙ

Выглядит игра опрятно, но по-настоящему красивой становится только во время погонь – нечастых, как вы уже поняли, явлений в Blood Stone. В остальном никаких особых графических достижений тут нет и не предвидится: простые интерьеры, по три типа врагов на уровень, артист Крэйг, похожий на разговаривающую глиняную статую – как, впрочем, и все остальные персонажи. Игра изначально разрабатывалась для консолей и была портирована на ПК студией High Moon Games (по иронии судьбы, это авторы той самой Bourne Conspiracy, с которой Blood Stone во всем берет пример) – и нельзя сказать, что портирована идеально. При достаточно скромной картинке, фреймрейт проседает даже на мощных системах. Хотя после некоторого понижения настроек игра идет вполне сносно.

ТЕРПЕТЬ ДО КОНЦА

Обидно, что настоящий игровой Джеймс Бонд в очередной раз не получился. Blood Stone, несомненно, лучше ужасной Quantum of Solace от Treyarch, но вместе с тем гораздо хуже многих консольных выпусков Бондианы – таких как Everything or Nothing и Golden Eye 007 (у последней недавно случился превосходный римейк для Nintendo Wii – тоже с участием Дэниэла Крэйга и геймплеем, похожем на Call of Duty).

Некоторые западные коллеги, правда, клятвенно уверяют, что ближе к концу Blood Stone наконец-то выходит на запланированную мощность и что надо только перетерпеть первые три-четыре часа и дать бедной игре шанс. Стоит ли действительно идти на такие лишения ради одной-единственной, хоть и красивейшей, финальной погони – остается вопросом открытым. ■

Начальный заезд на катере – единственный, в котором можно стрелять.

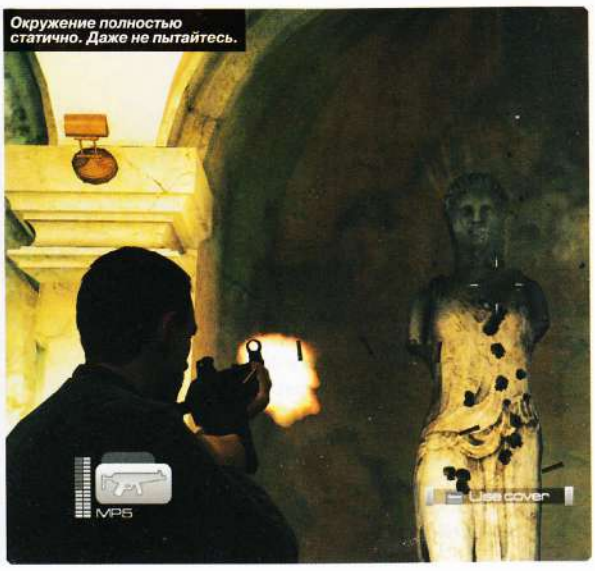
ПРОСТЫЕ ИНТЕРЬЕРЫ, ПО ТРИ ТИПА ВРАГОВ НА УРОВЕНЬ, АРТИСТ КРЭЙГ, ПОХОЖИЙ НА ГЛИНЯНУЮ СТАТУЮ.

▲ *Догнать цель в гоночных заездах невозможно: приходится преследовать и уворачиваться от препятствий.*

▼ *Крэйг-Бонд удивительно неловко пользуется лестницами – приглядитесь, руки не попадают на перекладины.*

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Bizzare Creations прославились на весь мир своей гоночной серией Project Gotham Racing – эксклюзивным для консолей Microsoft аркадным симулятором с бесподобной графикой и сбалансированной моделью управления. В играх серии, помимо других выдающихся достоинств, были трассы в Москве (Project Gotham Racing 2) и Санкт-Петербурге (Project Gotham Racing 4) – особенно удачно ливерпульцам удалось воссоздать культурную столицу в естественных погодных условиях: под проливным дождем.



Окружение полностью статично. Даже не пытайтесь.

ПОХОЖЕ НА: Tom Clancy's H.A.W.X.
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков, многопользовательский на 2-8 игроков.

Автор: Иван Сапров

- **ЖАНР:** Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** GFI / Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Romania
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 3850
- **ИНТЕРНЕТ:** www.hawxgame.com

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЙ ТЕХНОТРИЛЛЕР

«Ну, вы довольны?» – спросили журналисты у Гейба Ньюэлла (Gabe Newell) сразу после выхода Left 4 Dead 2? «Что вы, да я счастлив! Выпускать сиквел игры всего через год после релиза оригинала – в этом же интрига, – ответил Гейб, – геймеры не успели забыть первую часть, все в предвкушении, а тут – раз! – и официальное продолжение выходит. Я думаю, что точно так же буду поступать в дальнейшем».

Едва ли разработчики Tom Clancy's H.A.W.X., которые выпустили сиквел своей неоднозначной летней аркады всего через год после выхода первой части, рассчитывали шокировать геймеров, как это сделал создатель Left 4 Dead. Да и кто, собственно, удивился тому, что после относительного провала (оценка первой части H.A.W.X. колеблется в районе семи баллов) Ubisoft попробует взять реванш? Мы, к примеру, нисколько не удивились.

ЖАРА ТОМА КЛЭНСИ

Первая H.A.W.X., если вы вдруг не в курсе, вышла таким вот странным клоном консольной игры Ace Combat, в котором какие-то самолетики непонятно зачем стреляли друг в друга ракетами. В сиквеле разработчики из Ubisoft Romania решили внести ясность и объяснить происходящее на экране поли-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

+ Симпатичная графика, отличный дизайн уровней. Встречаются интересные задания.

– Сценарий написан в худших традициях Ubisoft. Геймплею не хватает динамики.

PC **ПРОТИВОРЕЧИВАЯ ИГРА. С ОДНОЙ СТОРОНЫ – ВСЕ ЗРЕЛИЩНО И СОВРЕМЕННО, А С ДРУГОЙ – ПРОСТОВАТО И ОЧЕНЬ УЖ МАЛО ЭКШНА.**

7.0
хорошо

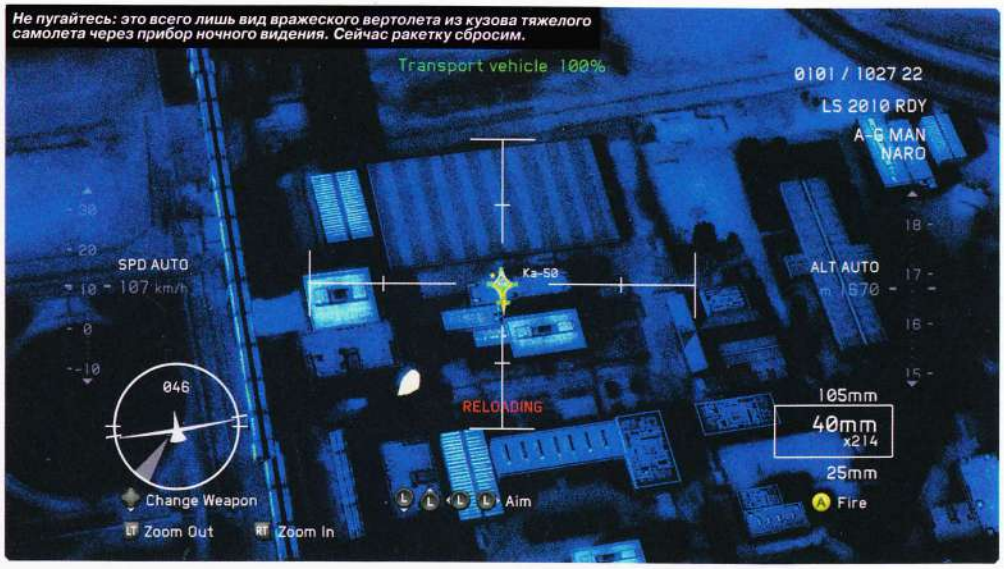
На экране периодически выскакивают видеообращения к персонажу. По идее, это должно драматизм усиливать, а на деле – ничего такого.

H.A.W.X. 2 СПЕЦИАЛЬНО ВЫШЛА ТАКОЙ, КАКОЙ ВЫШЛА, – ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ПОСТАРАТЬСЯ УГОДИТЬ СРАЗУ ВСЕМ КАТЕГОРИЯМ ГЕЙМЕРОВ.

Пейзажи в H.A.W.X. 2 великолепны: хочется летать и летать.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Карьеру разработчики из Ubisoft Romania сделали задолго до релиза первой части H.A.W.X. – с выпуском серии симуляторов экипажа подводной лодки Silent Hunter. Сериал этот – неровный: одни выпуски выходили удачными и получали высокие оценки в прессе и лестные отзывы игроков, другие, в том числе последний, пятый, – наоборот, ругали все без исключения. Еще румынское подразделение Ubisoft известно шахматной серией Chessmaster, выходившей вплоть до 2007 года. Сегодня репутация компании подорвана: Silent Hunter V вышла игрой посредственной, а свежая H.A.W.X. – как и прошлая, неоднозначной.



Не пугайтесь: это всего лишь вид вражеского вертолета из кузова тяжелого самолета через прибор ночного видения. Сейчас ракетку сбросим.

тическим сюжетом – недаром, в конце концов, на обложке имя известного писателя. Сюжет в H.A.W.X. 2 крайне запутанный: сначала условные враги захватывают в плен американского солдата, героя первой части, затем этого солдата спасают «свои» и возвращают в строй; параллельно этим событиям русский пилот пытается спасти родную страну от политической угрозы. Еще периодически на сцену выходит англичанин, для полноты картины и для того, чтобы не обидеть британских геймеров – рынок Соединенного Королевства для Ubisoft один из самых важных. По мере прохождения на экране разворачивается настоящий технотриллер в духе раннего Клэнси с мощной террористической организацией и ядерной бомбой в качестве главных злодеев. Патриотические мотивы тоже присутствуют, вместе с пафосной музыкой и драматичными крупными планами – их, видимо, любит режиссер местных роликов, которые крутятся между миссиями. Через эти ролики-брифинги и идет повествование. Естественно, все неинтерактивное здесь можно пропустить, что мы и советуем сделать, если вы, конечно, не поклонник политических детективов про то, как одна нация угрожает остальным скорой расправой.

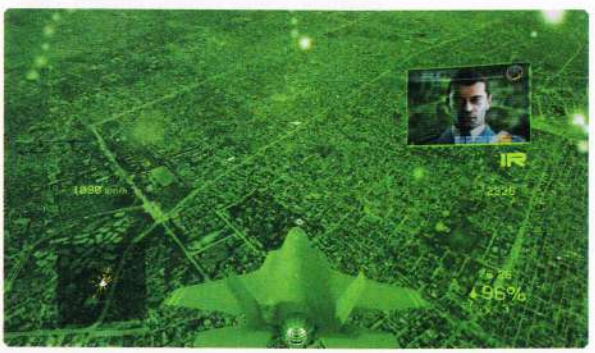
ПРОСТЫЕ ИСТИНЫ

Изменения произошли и в области геймплея. Сами полеты не изменились и остались примитивно-аркадными: истребители летают на сравнительно низких скоростях, зато легко выполняют различные выкрутасы вроде мертвой петли (двадцать пять раз подряд – легко). Зато с миссиями дела здесь обстоят совсем не как раньше, задания стали куда разнообразнее: есть операции по защите дружественных наземных или морских войск, есть стелс-операции, есть миссии, где нужно управлять спутником, есть даже калька с Modern Warfare 2 – занимаем место за ракетной установкой и с воздуха расстреливаем целую армию. Задания почти не повторяются и не успевают надоесть.

На фоне этих внежанровых развлечений классическая бойня в воздухе смотрится бедным родственником. У разработчиков не получилось главного: сделать интересную аркаду, в которой весело, во-первых, летать, а, во-вторых, летая, стрелять по вражеским самолетам. Бои происходят здесь на смехотворных скоростях, а их механика устроена следующим образом: фокусируемся на цели и выпускаем ракеты. Пулеметы? Что вы, это самое бесполезное орудие в игре. Сесть на хвост виляющему противнику (а вилять в H.A.W.X. 2, как мы уже сказали, проще простого) почти нереально, а значит, что и нормально прицелиться – тоже. Конечно, можно палить куда-то в сторону мелькающего (и истерично летающего) на горизонте неприятельского силуэта – его даже взорвать вполне реально – только это не очень интересно, да и зачем, когда есть ракетная альтернатива? Однотипный расстрел компьютерной техники не покажется скучным, если к делу подключить реальных друзей – это, к счастью, возможно, потому что H.A.W.X. поддерживает кооперативный режим до четырех игроков. Мультиплеер у игры тоже есть, но в него почти никто не играет. Оппонентов реально найти только рано-рано утром, когда в США вечер. Если друзей, согласных за компанию с вами полетать в красивом небе, нет (всякое бывает), H.A.W.X. 2 можно запустить по другой причине: здесь сказочно красивые уровни. Художники и дизайнеры локаций отработали свои деньги как никто другой – сражения проходят то над потрясающими заснеженными горами, то над поверхностью океана, на закате, то над знойной пустыней.

Есть сильное ощущение, что H.A.W.X. 2 специально вышла такой, какой вышла, – для того чтобы постараться угодить сразу всем категориям геймеров. Здесь нет сложных миссий, задания в меру разнообразные, а боевая система представляется тиром, да и то неполноценным – ракеты ведь (скажем это еще раз) самонаводящиеся. А главное, что игра ни в коем случае не напрягает. По этой причине никакого азарта, правда, тоже нет: даже узнавать судьбу многострадального русского народа в игре ну совершенно неинтересно, как и летать над виртуальной Москвой. ■

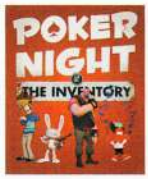
Самолетов на экране, как правило, много, но динамики у сражений нет.


Стелс-миссия: разбомбить несколько объектов, прячась в ночи.

Модельный ряд в игре широкий: начиная с моделей Миг и Су и заканчивая АС-130.

ПОХОЖЕ НА: сеанс покера с квартетом друзей
РЕЖИМЫ ИГРЫ: синг

Автор:
Игорь Ерышев



ЖАНР: Sport
ИЗДАТЕЛЬ: Valve
РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 6200 или соответствующий Radeon
ИНТЕРНЕТ: www.telltalegames.com/pokernight

POKER NIGHT AT THE INVENTORY

ГОВОРИТЬ ЗА НАС БУДУТ НЕ ТОЛЬКО КАРТЫ

Что объединяет героев Team Fortress 2, Penny Arcade, Sam & Max и Strong Bad? Раньше мы и не догадывались, а оказывается, они все любят коротать время за партейкой в покер! Разве можно удержаться и не составить им компанию? Только знайте, билет в элитный клуб «Инвентори» стоит крайне дорого – целых 5 долларов.

ДЕЛАЙТЕ СТАВКИ, ГОСПОДА!

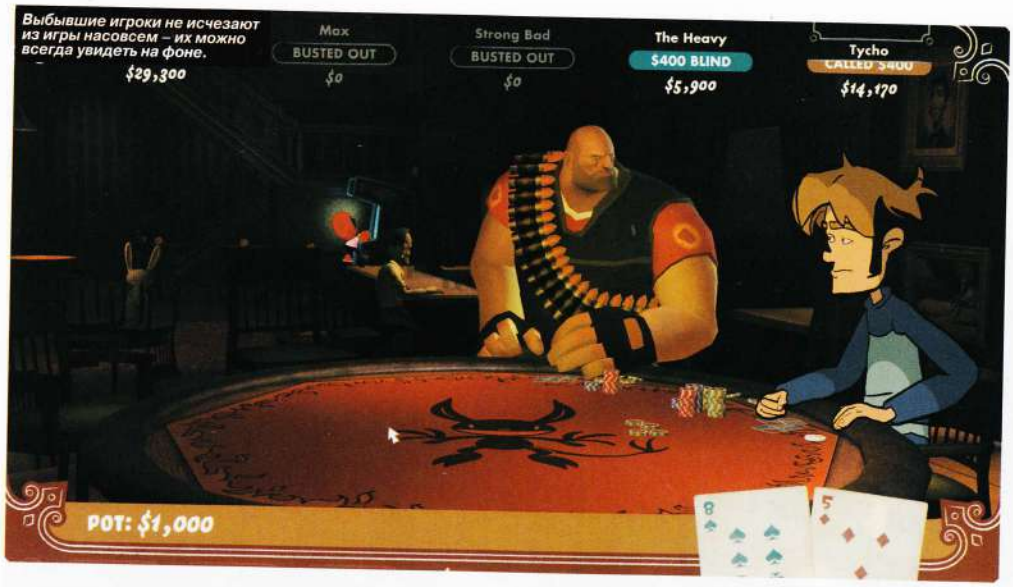
Telltale известна нестандартным подходом к привычным идеям. Поэтому анонс таинственного проекта, в который попадут Хэви, Тайко, Стронг Бэд и Макс, персонажи совершенно разных вселенных, вызывал лишь один вопрос – «когда?» Никто не удивился, что такой откровенно безумный проект решили потянуть главные квестоделы современности. Им все-таки не впервой. Шок и трепет пропали ровно с объявлением заглавия – Poker Night at the Inventory. На первый взгляд – разочарование, просто очередная карточная игра. На второй, более пристальный, – гениальная в своей простоте идея, получившая достойное исполнение.

Сложно сказать, чем такая игра может привлечь к себе внимание публики. Ну да, фанаты Team Fortress 2 не откажутся от очередной порции шляп и предметов, потому и купят. Остальные, быть может, глянут, назовут ерундой за глаза и пойдут тратить деньги на что-нибудь более внушительное. Но не стоит недооценивать Telltale.

Poker Night – это не столько симулятор покера с непривычными оппонентами, сколько возможность увидеть любимых (или просто узнаваемых) персонажей не за привычной работой, а во время отдыха. Это незатасканная тема, лежащая на поверхности, но вот используемая редко. Что даже прекрасно – тем свежее кажется ни к чему не обязывающая атмосфера дружеской встречи. Нечто подобное встречалось раньше на мобильных телефонах, когда можно было сыграть в «дурака» с Трусом, Балбесом и Бывалым из незабвенных фильмов Леонида Гайдая. Времена из-

ЭТО НЕ СТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЙ СИМУЛЯТОР ПОКЕРА, СКОЛЬКО ВОЗМОЖНОСТЬ УВИДЕТЬ ЛЮБИМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ВО ВРЕМЯ ОТДЫХА.

Иногда соперники (под предлогом того, что деньги забыли дома) ставят на кон «особые» вещи. Выбив их владельца из турнира, можно...



менились, и теперь мы сидим в казино и обчищаем карманы солдата, боксера, детектива и героя веб-комикса.

YA V OSADKE!

Сложно сказать что-нибудь связное относительно самого процесса – покер он и есть покер (Техасский Холдем (Texas hold`em), если быть дотошным). Берем две карты, делаем ставки, молимся на получение комбинаций (услужливо указанных в особом меню «помощи») и вовремя достаем белый флаг, чтобы не обанкротиться – классика, не устаревающая и не надоедающая. Вот что действительно стоит отметить – вызов, который бросает игра. Выиграть у виртуальных знаменитостей не просто тяжело – очень тяжело, даже если в настройках оставить «нормальную» сложность. Местные картежники, как и любые опытные азартные игроки, знают, когда надо блефовать и пасовать, а когда ставить все деньги на кон. AI, другими словами, отлично откалиброван. Порой кажется, правда, что Тайко слишком сильно везет, но даже его можно обдурить чересчур высокой ставкой при абсолютно никаких картах.

В силу этого никто из соперников не кажется просто «мертвым» болванчиком с лицензированной внешностью. Что Макс, что Хэви, что Стронг Бэд, что пресловутый Тайко – все ведут себя, общаются и выглядят так, как им подобает. Пулеметчик из Team Fortress говорит с чудовищным русским акцентом, уверенно идет напролом, сыплет отсылками к своей родной игре и даже (впервые на мониторах!) раскрывается как личность. Удивительное дело, но Telltale умудрилась наделить каждого героя глубиной, да ещё такой, что многие куда более серьезные персонажи из блокбастеров начинают казаться плоскими картонками. Даже обидно, что события Poker Night – это вымысел, который не входит в официальные каноны игр и комиксов, из которых взяты звезды.

Поначалу только это и увлекает – диалоги. Каждый так и норовит что-нибудь спросить, нахамить или просто пригрозить скорой расправой соседу по столу. Со временем, когда темы для бесед начинают исчерпываться (это случается довольно быстро, если покопаться в настройках и заставить оппонентов молоть языком без перерыва), а бонусные предметы для TF2 успешно переходят на родной аккаунт в Steam, понимаешь, как же это все затягивает. Даже людям далеким от азартных игр происходящее придется по вкусу – главное разобраться, путем проб и ошибок.

ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ КОМПЬЮТЕРА

Если проект удался, то почему итоговая оценка лишь 7 баллов с подписью «хорошо», спросите вы. Потому что вышеперечисленное – это все, чем может похвастаться игра. Никакого мультиплеера, только 4 соперника и невозможность выйти из-за игрального стола – как-то негусто. Причем, если последние два пункта еще можно понять (все-таки Poker Night – не квест, а четыре проработанных «врага» лучше сотни безликих противников), то первый вызывает вопросы. Казалось бы, что может быть лучше дружеского матча вечером трудного дня? Но нет, Telltale Games ограничилась лишь синглом. Возможно, разработчики рассудили, что с сетевыми режимами уютная игрушка превратится в шумный балаган. Однако все равно нельзя отделаться от мысли, что покер без живых людей – это уже немного не то.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Отличная задумка, яркие оппоненты, ударные диалоги, весьма затягивающий и глубокий игровой процесс.

Отсутствие мультиплеера, общая минималистичность.

ОТЛИЧНАЯ ПОПЫТКА TELLTALE НЕНАДОЛГО ОТОЙТИ ОТ ИЗЛЮБЛЕННОГО ЖАНРА, ПОДПОРЧЕННАЯ ТЕМ, ЧТО ИГРАТЬ МОЖНО ТОЛЬКО В СИНГЛЕ. РАНО ИЛИ ПОЗДНО ЭТО НАДОЕДАЕТ.

7.0
ХОРОШО

Во время диалогов камера берет самые лучшие ракурсы, чтобы продемонстрировать весьма приличную лицевую анимацию.

СТРЕЙТ ФЛЭШ

Poker Night at the Inventory – не первая попытка Telltale сделать карточную игру. И это здорово ощущается – новички бы так хорошо не сварганили ни к чему не обязывающий капустник во время разработки очередного хитового квеста (это мы про Back to the Future). Poker Night это просто хорошая игра с забавными действующими лицами и умным игровым процессом. То что надо после очередного бездумного шоу со спецэффектами. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Telltale Games всего 6 лет, но эта студия уже прослыла главным разработчиком квестов 21 века. Смотрите сами, за плечами компании: спасение Сэма и Макса из пучин забвения (Sam & Max Seasons 1-3), эпизодические продолжения легендарных квестов LucasArts про Гайбраша Трипвуда (Tales of Monkey Island), головоломки по мотивам сериала CSI и даже игры про Уоллеса и Громита (Wallace & Gromit's Grand Adventures). Следующим проектом Telltale станет игровое продолжение легендарной трилогии «Назад в Будущее», для которого разработчики даже подрядили сценариста самих лент, Боба Гейла, и Кристофера Ллойда, игравшего Эммета Брауна в исходных картинах. Первый эпизод выйдет в декабре.

ПОХОЖЕ НА: Comanche, Апач: Операция «Антитеррор»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков

Автор: Иван Сапров

APACHE: AIR ASSAULT

CALL OF DUTY ПРО ВЕРТОЛЕТЫ

ЖАНР: Simulation
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 3870
ИНТЕРНЕТ: games.1c.ru/apache

«По правде говоря, настоящий «Апач» так не воюет, – глава Gaijin Entertainment хладнокровно вертит в руке черный геймпад, в то время как на экране телевизора боевой вертолет порхает над базой врагов и поливает ее свинцом, – пилоты стараются дистанцию держать. Ну, то есть, они занимают позицию где-нибудь в километре от цели и начинают ее обстреливать ракетами».

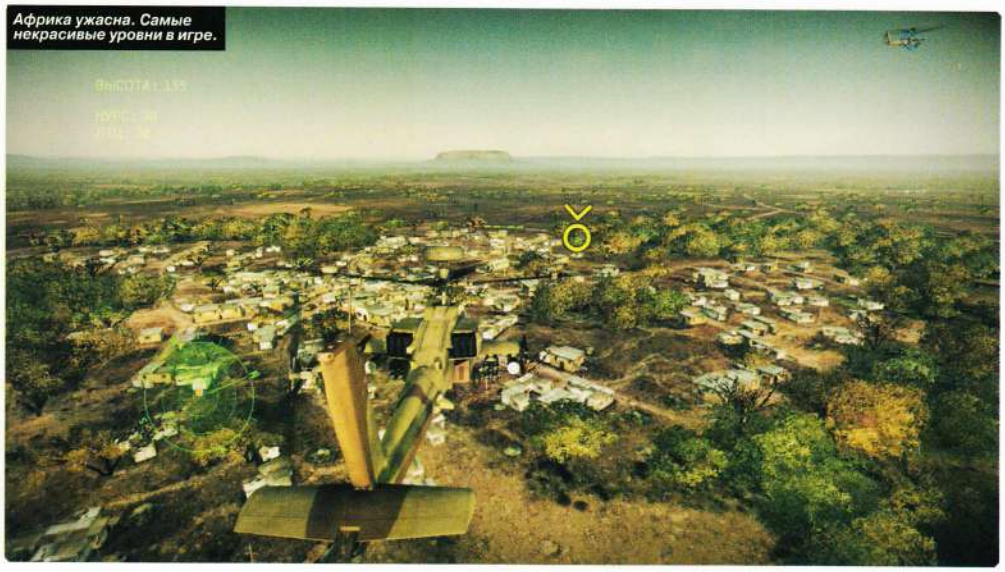
В Apache: Air Assault действительно все не так, как в реальной жизни: разработчики из Gaijin не погнались за реализмом и правдоподобностью, разумно решив остановиться на зрелищности и максимальной динамике происходящего – как и в случае с «Крылатыми хищниками». Здесь, конечно, есть «реалистичный» режим игры, но все его отличия от «тренировочного» заключаются только в повышенной маневренности вертолета. «В режиме «тренировки» движения пилотируемой машины ограничены, нельзя, к примеру, перевернуться или наклониться сильнее определенного градуса – чтобы играть проще было. «Зато в «реалистичном» вертолетом можно вертеть, как душе заблагорассудится, – еще на «ИгроМире» рассказывал нам Антон Юдинцев, – второй мне больше нравится». Нам, как оказалось, тоже. Есть еще режим «ветеран», но от реалистичного в плане геймплея он почти не отличается. Так что, независимо от выбран-

В ущельях нужно сохранять предельную концентрацию. Неверное движение, и вертолет разобьется о скалы.

PC-ВЕРСИЯ

Как нам рассказал глава Gaijin Entertainment Антон Юдинцев (и не только нам, но и, судя по всему, всем остальным журналистам тоже – видимо, нашел повод для гордости), Apache: Air Assault начали делать как приставочный эксклюзив, и решение о выпуске игры на персональных компьютерах было принято позднее. Друг от друга версии все-таки отличаются: в консольной Air Assault есть возможность управлять одним вертолетом вдвоем, вместе с реальным товарищем – один берет штурвал, а второй в это время расстреливает врагов из бортового пулемета. В PC-версии вместо этого есть только кооперативный режим (летают несколько вертолетов под управлением разных игроков) с набором из уникальных уровней.

Что это за военный объект, решительно непонятно: вон, коробки какие-то, вышки. Жаль, но почти все вражеские базы выглядят так невзрачно.


Африка ужасна. Самые некрасивые уровни в игре.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Удобное управление (с геймпада), веселый аркадный геймплей и неплохая картинка с приятными спецэффектами. Есть несколько режимов сложности, но настоящего симулятора ждать не стоит.

Некрасивые модели врагов, однообразные миссии. За редким исключением, в Apache от уровня к уровню мы занимаемся одним и тем же.

ЕСЛИ КОРОТКО, ТО «CALL OF DUTY О ВЕРТОЛЕТАХ» – ЗДЕСЬ ВСЕ НЕ ТАК КРАСИВО, НО ТОЖЕ ВЗРЫВАЕТСЯ И РАЗВЛЕКАЕТ ИЗО ВСЕХ СИЛ. ЖАЛЬ ТОЛЬКО, ЧТО МИССИИ ОДНООБРАЗНЫ: НАДОЕДАЕТ AIR ASSAULT ПРЕСТУПНО БЫСТРО.

7.5

хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Вплоть до 2008 года Gaijin Entertainment была печально известной создательницей «Бумера: Сорванные башни» и еще нескольких не менее ужасных игр («Параграф 78», «Жмурки»). Свою репутацию компания спасла, выпустив «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» – это (для тех, кто на другой планете) аркадная версия легендарного самолетного симулятора «Ил-2 Штурмовик», вышедшая, между прочим, не только на PC, но и на приставках тоже, и заслужившая похвалу геймеров и высокие оценки прессы. Так почему новая игра не о самолетах, а о вертолетах? Все просто: здесь нет конкуренции. Истребителями пусть вон в Ubisoft занимаются.

УРОВНИ ЗАПОЛНЕНЫ ВРАГАМИ, И ЕСЛИ НА ГОРИЗОНТЕ НЕТ ОГРОМНОЙ ВОЕННОЙ БАЗЫ, ТО ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАМАЯЧИТ КАКОЙ-НИБУДЬ МАЛЕНЬКИЙ ОТРЯД ИЗ ПАРЫ МАШИН.

ного уровня сложности, «Апач» является простой аркадой, смысл которой в том, чтобы расстреливать врагов и получать от этого удовольствие.

ПРИЛЕТИТ ВДРУГ ВОЛШЕБНИК

Честно говоря, Air Assault – очень простая игра, разобраться в ней можно за несколько минут, независимо от уровня сложности. Никаких специальных умений она не требует. Нужно всего лишь лететь вперед да уничтожать попадающуюся на пути вражескую технику, представленную в виде машинок, систем ПВО и редких вертолетов. Уничтожать ее можно с помощью высокоскоростного пулемета и нескольких типов ракет, среди которых есть и самонаводящиеся. Боезапас неограничен, но амуниция платная – в конце миссии начальство вычитает стоимость потраченных патронов из вашей зарплаты. А деньги нужны для улучшения вертолета: его можно раскрасить, на него дают нанести разные эмблемы. В ходе самой операции боезапасы, правда, не экономишь, не до этого, ведь противников много, а истребить их необходимо как можно быстрее. Чаще всего Air Assault выглядит следующим образом: вертолет взлетает в воздух, затем устраивает долгий перелет к месту вражеской базы, параллельно расстреливая небольшие вражеские отряды, которые регулярно попадаются в поле зрения, а добравшись до самой базы, начинает дикий, простите, замес со взрывами и перекрестным огнем, а дальше – либо назад на базу праздновать победу, либо вперед – к следующему объекту противника. Глядя на все это, вспоминаешь игры восьмибитной эпохи, в которых было минимум смысла, зато много стрельбы и взрывов. В случае с Air Assault, которая рассчитана на массового игрока, это комплимент.

ПРОСТАЯ ИСТОРИЯ

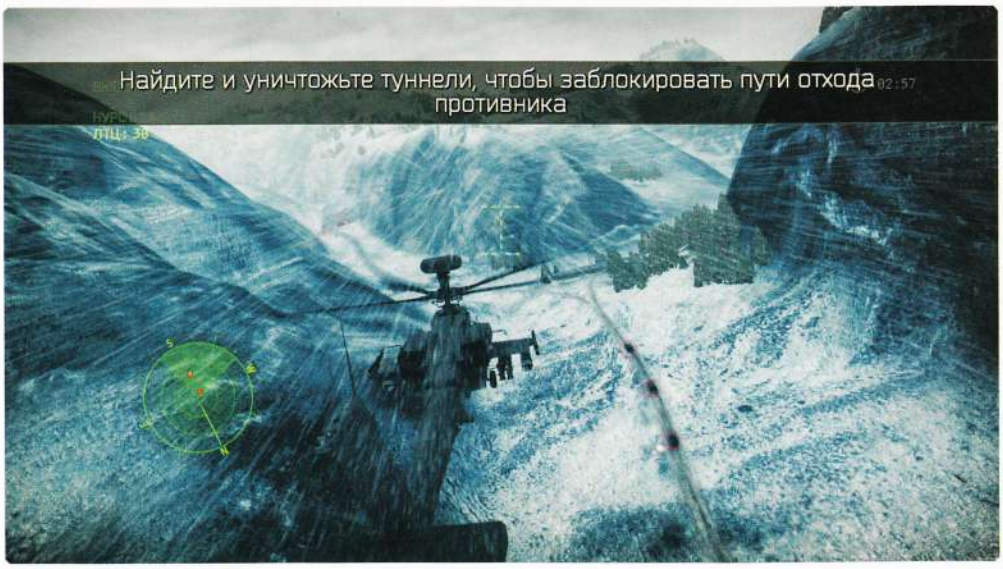
Нормального сюжета здесь, в общем-то, нет, есть набор миссий, которые связаны друг с другом текстами-брифингами перед каждым новым уровнем, и на этом сценарий заканчивается. Здешняя война проходит в вымышленных странах (ко-

В любой момент можно переключиться и на такой режим пулеметной стрельбы. Подходит для ликвидации пехоты, например.

На африканские равнины спокойно можно смотреть только с высоты птичьего полета.

В ПОГОНЕ ЗА РЕАЛИЗМОМ

В Apache: Air Assault есть три разные модификации знаменитых вертолетов. Все они созданы на основе полученной у компании Boeing лицензии. Чертежами, правда, производители не поделились, однако, по словам Антона, заветные рисунки и схемы все же удалось заполучить (помогли нужные знакомства и специальная литература), и внутриигровой вертолет внешне полностью соответствует реальному. Создавался ли он в самом деле по чертежам или нет, нам, увы, не проверить, но выглядит здешний «Апач» как настоящий. Жаль только, что Air Assault делается с расчетом на западный рынок и западных геймеров. А то мы получили бы игру с русской техникой на переднем плане. Что-что, а вертолеты в России умеют делать.



торые, впрочем, основаны на реальных прототипах: особенно просто узнать Колумбию и Сомали, а третья напоминает Афганистан), однако в основе многих уровней лежат вполне типичные боевые ситуации. Уже в начале игры придется защищать сбитый вертолет, который рухнул в центре бедного африканского города и привлек к себе внимание всей действующей в окрестностях террористической братии. Цитату сражения в Могадишо и падение «Черного ястреба» не узнает только самый далекий от истории, кино и компьютерных игр человек. За рамки банальной схемы строения уровня («перебей всех врагов») в Air Assault выходят многие миссии; например, в колумбийских лесах нужно будет огнем с воздуха поддерживать зачищающих территорию десантников, в горах Афганистана – разбомбить ущелья и мосты, заблокировав тем самым пути отступления вражеским отрядам. Большого разнообразия все это, естественно, не вносит, но хоть что-то. Хотя на цели, а тем более мотивы персонажей, которые, сидя в кабине вертолета, часто переговариваются с коллегами и начальством, не обращаешь внимания по одной простой причине: в Air Assault на это совсем нет времени. Уровни заполнены врагами, и если на горизонте нет огромной военной базы, то обязательно замаячит какой-нибудь маленький отряд из пары машин, который нужно максимально красиво и быстро взорвать ко всем чертям. У новой Apache есть еще одна особенность – здесь очень интересно летать. То есть просто парить в небе, любуясь красотой местных пейзажей, которые особенно поражают качеством погодных эффектов. Горы в виртуальном Афганистане впечатляют во время метели или, например, когда их озаряют солнечные лучи. Не менее удачно выглядят окутанные туманом латиноамериканские леса – не получились разве что только пустыни. Хотя красота в любом случае рушится, стоит только приблизиться к земле: вражеская техника сразу превращается в ужасные на вид квадратные коробки, а военные объекты, которые сносно смотрятся с высоты птичьего полета, оказываются плохо детализированными и заставляют вновь подняться повыше к небесам. Кроме того, уровни уж очень друг на друга похожи; какое-никакое разнообразие вносят необычный ландшафт и погодные эффекты, но ситуацию в целом это не спасает. В список недостатков можно записать и задания, на которых нужно прицельным пулеметным огнем защищать пехотинцев (примерно то же было в Modern Warfare 2, только там в распоряжении игрока были ракеты) – по сравнению с Call of Duty, сделано это настолько бедно, что хочется поскорее этот момент пропустить.

Хотя все это, разумеется, мелочи: куда важнее, что Air Assault возвращает в начало девяностых, когда аркады о вертолетах находились на пике своей популярности. С другой стороны, в этом заключается и главный недостаток. Ностальгия и повальное уничтожение всего живого с помощью здоровой машины с пропеллером – это огромный плюс. Механика восьмибитной эпохи – это минус. Хоть и очень субъективный. ■

В динамике метель выглядит бесподобно – кстати, погодные условия влияют на поведение вертолета в воздухе. Вот сейчас, например, его страшно заносит.

Модель повреждения нашего вертолета точечная. Сейчас уничтожен передний двигатель. Летать в этом случае гораздо сложнее: вертолет постоянно тянется вниз.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Садиться за Apache: Air Assault можно, только если есть нормальный геймпад: желательно от Xbox 360, но подойдет и любой другой – главное, чтобы с триггерами. Управлять летательной машиной с помощью клавиатуры – все равно, что заниматься самобичеванием. Здесь, как и в консольных аркадах, вся механика завязана на использовании аналоговых стиков.

ВЕРТОЛЕТНАЯ БИОГРАФИЯ

Современные «Апачи» (АН-64 Apache) выросли из вертолетов серии АН-1 «Кобра» (широко использовались на войне во Вьетнаме). Несмотря на то что первые прототипы «Апачей» были созданы еще в семидесятые, именно АН-64 стали использоваться с конца восьмидесятых: в американскую армию они стали поступать с 1984 года, а в Национальную гвардию США – с 1989. В военных столкновениях «Апач» участвует с 1989 года – в первый раз это случилось в декабре 1989 в ходе американского вторжения в Панаму, тогда было задействовано всего 11 вертолетов. В 1991 году АН-64 использовались в операции «Буря в пустыне», которая началась с атаки «Апачами» радиолокационных станций возле Багдада. В дальнейшем вертолеты использовали во времена военного конфликта в Югославии в 1999 году и повторного вторжения в Ирак в 2004. Сейчас АН-64 Apache является основным боевым вертолетом армии США.

ПОХОЖЕ НА: The Incredible Machine, Armadillo Run
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Денис Кублицкий

Так выглядят фоны в игре изначально. С помощью игровых инструментов их можно раскрасить, засадить растениями и населить животными.

Но выполнять задания после этого невозможно – все превращается в кошмар эпилептика.

CREATE

ГОЛОВОЛОМКА ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ... ЕСЛИ НЕТ АЛЬТЕРНАТИВЫ

- **ЖАНР:** Puzzle
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Bright Light
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce FX 5600 или Radeon 9500 Pro
- **ИНТЕРНЕТ:** www.create.ea.com

У дачных игр-головоломок крайне мало: непросто соблюсти правильную пропорцию сложности, интересности и новаторства, да еще и приправить все это подходящей графикой. С одной стороны, это не те игры, которые должны выглядеть как Crysis, с другой – не стоит скатываться до минимализма Dwarf Fortress. У разработчиков Create не получилось ни того, ни другого.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

История EA Bright Light началась в 1995 году, тогда студия называлась EA UK. Позднее компания приобрела Bullfrog Productions (Theme Park, Dungeon Keeper, Populous). В числе известных проектов EA Bright Light – игроизации «Гарри Поттера», которые, как мы знаем, ничего особенного собой не представляют. С 2007 года студия взяла курс на создание семейных продуктов и, в частности, игр для самых маленьких. Create, несомненно, относится к этой категории, но ее создатели забыли одну простую вещь: продукт, который не нравится взрослым, вряд ли понравится и детям.

bright light

ДЛЯ ВСЕХ СРАЗУ

Взяв за основу геймплей The Incredible Machine (которой, между прочим, стукнуло почти 20 лет), в EA Bright Light постарались сделать забаву для всей семьи. Смысл игры остался таким же: используя заданный набор деталей, создать хитроумный агрегат, выполняющий поставленную задачу. Забросить коробку в корзину, доставить канистру с топливом к машине, миновать на мотоцикле полосу препятствий, доставить груз до места назначения – задачки просты не только на словах: в отличие от The Incredible Machine и Armadillo Run, способ решения лежит на поверхности. Однако для воплощения идеи в жизнь придется основательно попотеть: не похоже, чтобы разработчики задумывались о том, как оптимизировать управление для PC. Оно крайне неудобно: чтобы убрать ненужный предмет, необходимо нажать две кнопки, а для поворота объекта потребуется произвести как минимум три действия мышью – неужели так сложно было сделать «горячие клавиши»? Хотя клавиатура тут вообще практически не при делах – очевидно, «радость сотворения» затачивалась под геймпад.

И НИ ДЛЯ КОГО

«Благодарить» консоли мы должны и за графику: даже в разрешении 1920x1200 всплывающие менюшки и подсказки занимают чуть ли не половину экрана, иконки и курсор пугают своим размером, а шрифт такой, что текст прочтет и бабушка, привычно вяжущая носки в противоположном углу комнаты. Впрочем, это не то, в чем должна выражаться семейность игры. Увлеченный теормехом старший брат найдет Create слишком простой, у младшего – школьника – не хватит терпения бороться с управлением, мама слишком занята стиркой пеленок для малыша, а папа, приходящий поздно вечером с работы, предпочтет динамичный шутер. Возможно, проект еще мог бы быть интересен перспективой создавать свои собственные локации, если бы не примитивный редактор: можно лишь изменять текстуры, добавлять объекты и редактировать фон, но ландшафт карты остается неизменным. Да и кому оно нужно, если есть идеальный семейный любимец – The Sims? ■

Отличный пример муторности здешних задач. Что делать, понятно сразу же, но у вас уйдет десяток попыток, прежде чем удастся подобрать такое положение нижней платформы, при котором мяч попадет точно в «коридор».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Низкие системные требования – чуть ли не единственный бесспорный плюс игры. Все остальное здесь слишком неоднозначно.

Скучные загадки вкупе с неудобным управлением превращают игру в мучение. Режим создания миров Create нисколечко не спасает.

ИГРЕ НЕ ХВАТАЕТ ШАРМА THE INCREDIBLE MACHINE И ЗАМОРОЧЕННОСТИ ARMADILLO RUN. СЛИШКОМ ПРОСТО.

6.0
нормально

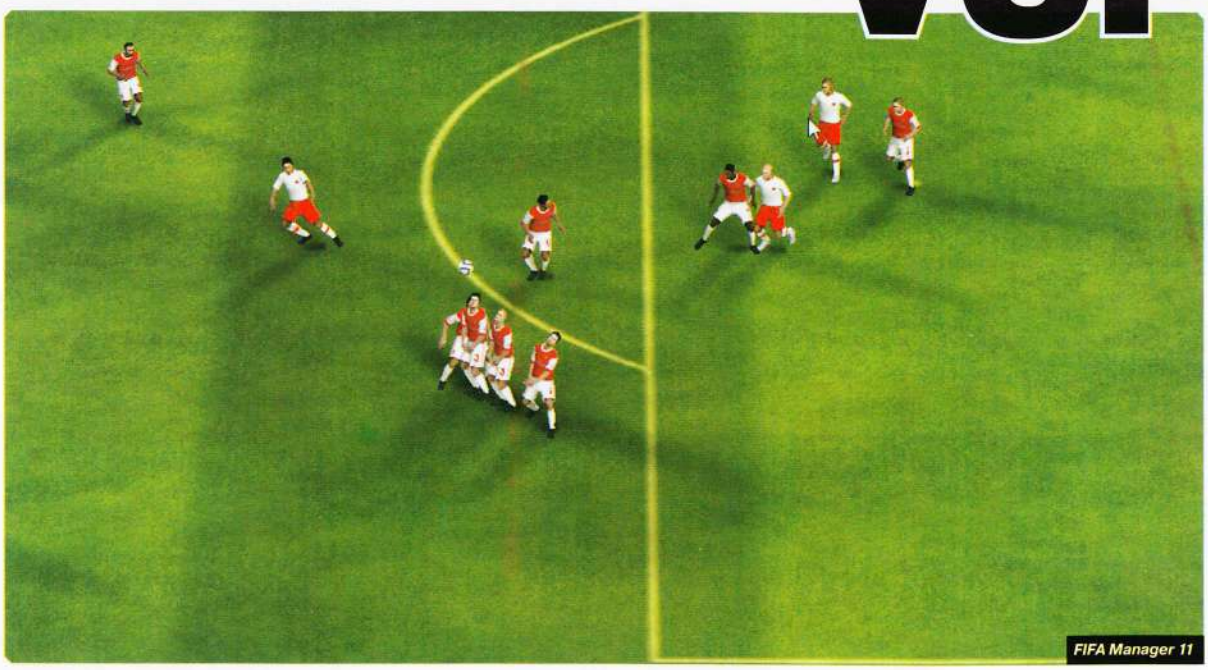
В игре куча этапов, на каждом из которых вас ждут около десятка новых заданий и фон для раскраски.

ИСПОЛЬЗУЯ ЗАДАННЫЙ НАБОР ДЕТАЛЕЙ, НУЖНО СОЗДАТЬ ХИТРОУМНЫЙ АГРЕГАТ, ВЫПОЛНЯЮЩИЙ ПОСТАВЛЕННУЮ ЗАДАЧУ.

ПОХОЖЕ НА: FIFA Manager 10, FIFA Manager 09
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на четырех игроков

Автор: Андрей Окушко

FIFA MANAGER 11 VS.


FIFA Manager 11

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** FIFA Manager 11
- **ЖАНР:** Management
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bright Future
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6600 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.fifa-manager.com

БИТВА МЕНЕДЖЕРОВ-ТИТАНОВ НЕ ЗАКОНЧИТСЯ НИКОГДА

Мы ведем репортаж из комментаторской кабинки, совсем немного осталось до начала матча за звание «лучшего футбольного менеджера года». В финал вышло два претендента: FIFA Manager 11 и Football Manager 2011. Это настоящие гиганты, из года в год пытающиеся сокрушить друг друга на зеленом газоне. Увы, победитель в вечном противостоянии до сих пор не был определен. Может быть, сегодняшний матч что-то изменит?

МАТЧИ – 0:1

С первых минут команда Football Manager устремляется в атаку и быстро выходит вперед. Сомнений в этом, впрочем, у нас не было никаких: матчевый движок у Sports Interactive почему-то всегда получается на загляденье. Казалось бы, многое ли может измениться, если переставить двух игроков на поле, передвинуть парочку ползунков и разрешить своим парням контратаковать? Но и реальный футбол, и новейшая версия этого менеджера доказывает: многое. И вот уже команда, которая в других обстоятельствах проиграла бы, внезапно добывает победу. Просто потому, что один футболист оказался лучшим организатором атак, а другой великолепно заиграл в защите.

Да и сами результаты в Football Manager 2011 гораздо более реалистичны, чем у конкурента. Здесь вы не сможете командой четвертой английской лиги с легкостью повергать «Арсенал», «Манчестер Юнайтед», «Челси», с полпинка выигрывая кубок Англии. Каждая такая победа добывается потом и кровью – если можно так выразиться, говоря о футболе. Да, теоретически можно дойти до финала и даже заполучить заветный кубок в аналогичной ситуации. Но за то время, что вы потратите на перезагрузки и попытки подобрать оптимальные настройки для каждой стадии турнира, вполне реально выиграть высший дивизион и собрать такой состав, для которого тот же «Арсенал» уже не будет представлять такую уж большую проблему.

А вот создатели FIFA Manager 11, похоже, наступили в очередной раз на те же грабли. Иначе чем объяснить совершенную неочевидность результатов, когда слабая команда внезапно побеждает сильную, да еще и «не слезая» с ворот оппонента. Нет, чудеса в футболе, конечно, случаются, но не каждый же божий день? Хотя больше всего мы смеялись, когда выиграли пять из пяти возможных турни-

3D-матч в FIFA Manager и в Football Manager. Да-а-а, Sports Interactive пока явно проигрывает в этой области. Впрочем, болельщики на трибунах одинаково убоги.

FIFA Manager 11

Football Manager 2011

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.5

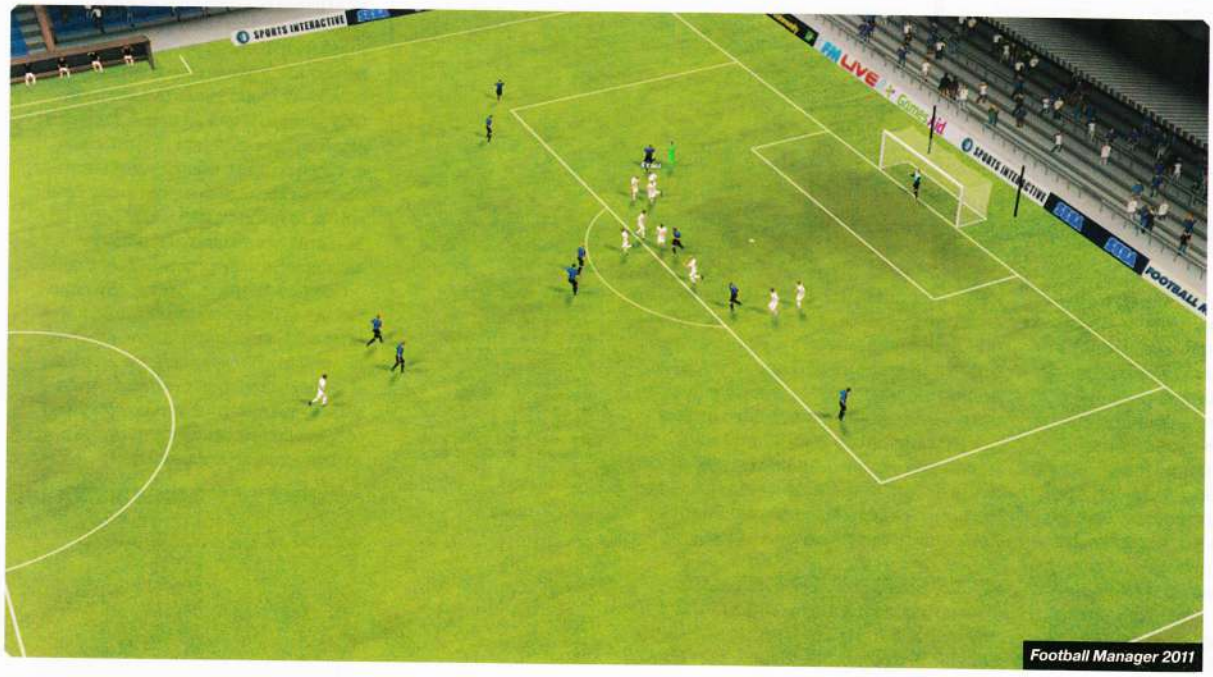
Дела околофутбольные по-прежнему представлены прекрасно; лиг и команд выше крыши; можно даже управлять собственным игроком-тренером.

Возможность управлять всеми игроками на поле – это читерство какое-то; а матчевый движок так и не доработали.

ЕСЛИ ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ ЗАНИМАТЬСЯ НЕ ТОЛЬКО ДЕЛАМИ ТРЕНЕРСКИМИ, НЕ ЗАДУМЫВАЯСЬ БЕРИТЕ ЭТУ ИГРУ.

8.0
хорошо

FOOTBALL MANAGER 2011



Football Manager 2011

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Football Manager 2011
- **ЖАНР:** Management
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sports Interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce GT 230 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.footballmanager.com

ров в сезоне, почти не меняя игроков в составе. И зачем, спрашивается, параметр энергии, если от него ничегошеньки не зависит? Просто для галочки?

Да, уважаемые болельщики, если хотите реалистичного (не в плане зрелищности, а в плане результата) футбола, выбирайте Football Manager 2011.

КРАСОТА-ТО КАКАЯ... 1:1

Смотрите, у нас на табло ничья! Пока игроки из команды Sports Interactive праздновали забитый мяч, центрфорвард «электроников» прорвался к воротам и сравнял счет. Аскетичность Football Manager вошла в легенды, и последний год не слишком изменил общее мнение на эту тему. Картинка, конечно, доработана, улучшилась анимация и все такое прочее, но... Но на фоне FIFA Manager, где используется движок от почти одноименной серии симуляторов, потуги подрихтовать графику выглядят не слишком убедительно.

Да и в остальном до конкурента еще расти и расти. Ни тебе нормального рисунка с изображением стадиона, ни изображения города, окружающего вашу «поляну», ни всяческих красиво прорисованных кнопочек... Проще перечислить, что в Football Manager есть: 3D-матч, фотографии футболистов и... пожалуй, в графической области это все. Да, мы в курсе, что по одежке только встречают. Но почему бы не сделать эту одежку хоть чуть-чуть привлекательнее? А заодно добавить к ней толковое музыкальное сопровождение, ведь как-то же это удается студии Bright Future. Глядишь, и поклонники из противоположного лагеря переметнулись бы. Особенно те, кому хотелось бы найти игру чуть посложнее, но кого отпугивает минимализм Football Manager. Только сдвиг в этом направлении явно наметится нескоро.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Великолепный матчевый движок; масса моментов, позволяющих как можно лучше подготовить команду к будущим победам.

Некоторые футболисты явно переоценены; экономическая составляющая сведена практически к нулю.

ЕСЛИ В МЕНЕДЖЕРАХ ВЫ ЦЕНИТЕ ТРЕНЕРСКИЙ И ТОЛЬКО ТРЕНЕРСКИЙ КОМПОНЕНТ, ОСТАНОВИТЕСЬ НА ЭТОЙ СЕРИИ.

8.5
хорошо

ДЕНЬГИ, ДЕНЬГИ, ДРЕБЕДЕНЬГИ. 2:1

Итак, после небольшого перерыва мы возвращаемся на стадион, чтобы стать свидетелем еще одного великолепного гола – на этот раз в области экономической системы. Нельзя сказать, что ее в FIFA Manager 11 как-то перерабатывали в последние годы, но это именно тот случай, когда в ход идет принцип «Работает? Ничего не трогай!». Так что заняться в промежутках между матчами есть чем. Тут вам

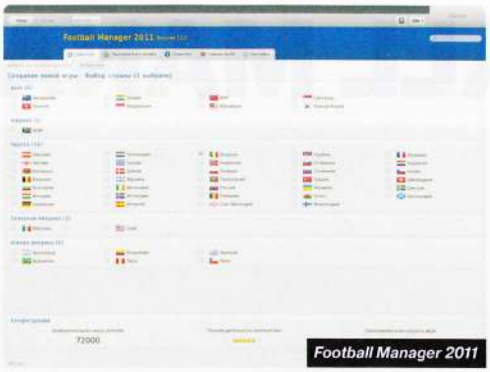
И ПОЧЕМУ БЫ SPORTS INTERACTIVE НЕ ДАТЬ НАМ НЕМНОГО СВОБОДЫ В СФЕРЕ ИНФРАСТРУКТУРЫ?

Экраны с информацией по футболистам не сильно отличаются друг от друга. Хотя аскетизм Football Manager чувствуется и здесь.

FIFA Manager 11

Football Manager 2011

FIFA Manager 11


Football Manager 2011

и продажа щитов на стадионе, и закупка атрибутики в магазин, и самое главное – развитие инфраструктуры. В FIFA Manager за вами право решать: когда и до каких пределов расширять стадион, строить вначале детско-юношескую школу или увеличить вместимость магазина, возвести... кинотеатр или ресторан! Да-да-да, представьте себе, в игре присутствуют элементы tycoon'ов. Так что если хотите увеличить прибыль, стройте по соседству со стадионом парк развлечений. А когда денег станет слишком много, вкладывайте их в открытие филиалов клуба по всему миру. Отдачу получите не сразу, но сезонов через пятьдесят выпускники-гении посыплются пачками. И основа вашей команды всегда будет пополняться самыми-самыми игроками, а всех остальных можно будет продать за большие-большие деньги. Впрочем, если не хотите сами возиться со всеми этими вопросами – передоверьте их ассистентам. Но помните: игра тут же потеряет часть своего очарования.

На этом радостном фоне как-то даже не хочется упоминать Football Manager, где экономическая составляющая видна разве что под микроскопом. Все за вас решает «большой дядя», он же – президент клуба. Хотите расширить стадион – добро пожаловать к нему на прием. Не хватает денег на зарплаты или трансферы – отправляйтесь туда же. Считаете, что ДЮСШ не соответствует уровню команды, – вам снова на ковер к начальству. Прямо чихнуть без высочайшего соизволения нельзя. И почему бы не дать нам немного свободы? В конце концов, желающие могли бы отключить ненужные опции в настройках, а у любителей брать все в свои руки появился бы дополнительный аргумент в пользу данного менеджера. Но создатели твердо придерживаются выбранной давным-давно линии: футбол на первом месте, а все остальное – вторично. Пусть даже иногда такая принципиальность и приводит к пропущенным голам.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ. 2:2

Только музыка в стане Bright Future звучала недолго. На вопрос экономический тут же последовал ответ кадровый. Возиться с футболистами в Football Manager придется долго и упорно, и это, знаете ли, радует. Некогда безликие «колобки» из ранних частей серии обретают свое лицо и уже похожи на реальных людей. И возможностей общения с этими «почти не ботами» все больше и больше. Можно «напинать» футболисту за плохую игру в матче, посетовать на его непрофессионализм после жалоб на перевод в резервный состав, объяснить причины смены его статуса с ключевого на запасного игрока. А ведь они еще и реагируют по-разному: кто-то спокойно переносит тяготы и невзгоды, согласившись поработать над собой, другой же немедленно заноет, что его здесь не ценят, и пригрозит уйти.

Причем подобным образом ведут себя не только спортсмены, но и ваши помощники. Теперь они непрестанно что-то советуют, предлагают, короче говоря, атмосфера реального футбольного клуба, где от главного

Лиг в каждом менеджере до чертиков, но выбрать все страны и дивизионы все равно не получится – даже мощнейший компьютер такого не вынесет. Кстати, российские и украинские клубы есть в обоих менеджерах.

ПОМОГИ РАЗРАБОТЧИКАМ

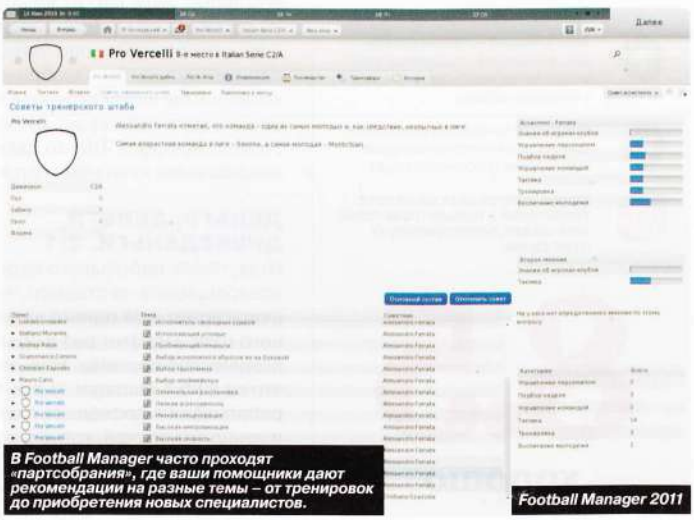
Football Manager уже давно немыслим без ресерчеров – людей, знающих об игроках из своей страны все и старательно переводящих эти знания в циферки. Именно ресерчеры, проживающие в разных уголках планеты, помогают Sports Interactive заполнять базу данных. И они же порой допускают ошибки, переоценивая спортсменов со своей родины. Общей участи не избежала и последняя версия игры. Если хотите найти хороших и недорогих футболистов для низших лиг, обязательно подключите перед стартом базу данных по Южной Америке. Там тех, кто поможет выиграть чемпионат какой-нибудь серии C2A, пруд пруди. Да что говорить, посмотрите на скриншот, где команда «Про Верчелли» (лет сто назад считавшаяся грандом итальянского футбола) собрала чемпионский состав отнюдь не из одних только итальянцев.

FIFA MANAGER, НЕКОГДА ЛИДИРОВАВШИЙ В ОБЛАСТИ ОБЩЕНИЯ, БЕЗНАДЕЖНО ОТСТАЕТ В РАЗВИТИИ.

SPORTS INTERACTIVE

Такая преданность студии одному жанру, как у Sports Interactive, встречается редко – у нее великолепно получается делать спортивные менеджеры. Особенно футбольные, история которых тянется с 1992 года, когда и самой студии-то не существовало! А были только два ее будущих основателя, буквально «на коленке» настрочивших первый Championship Manager и делавших впоследствии игры серии аж до 2003 года. После им пришлось переключиться на Football Manager, так как прав на знаменитое имя у студии уже не было. Впрочем, любовь фанатов растерять было уже невозможно.

В творении Bright Future по-прежнему можно создать собственный клуб и привести его к вершинам славы. А если очень хочется, то и самому поиграть в составе собственной команды.
FIFA Manager 11


В Football Manager часто проходят «партсобрания», где ваши помощники дают рекомендации на разные темы – от тренировок до приобретения новых специалистов.
Football Manager 2011

тренера всем постоянно что-то нужно, ощущается по полной программе. А тут еще и пронырливая пресса, желающая услышать ответы на вопросы на пресс-конференциях, а также комментарии по любому мало-мальски значимому поводу в спортивной жизни, добавляет огоньку. Весело, в общем, что и говорить.

На этом фоне FIFA Manager, некогда лидировавший в области общения, безнадежно отстает в развитии. Изредка проходящие пресс-конференции не сильно изменились по своему наполнению за последние года три. А комментарии игроков к подписанию контрактов – лишь малая толика того, чем может похвастаться главный конкурент. В общем, меткий удар со стороны Sports Interactive сравнивает счет. И матч в итоге завершается ничьей, по итогам которой вывод только один: идеального менеджера не существует. Хотя если бы кто-то решился слить FIFA Manager и Football Manager в единое целое, взяв все лучшее и выкинув худшее, тогда бы мы точно знали, какую игру выбирать. ■

Во время матча в FIFA Manager можно всласть поорать на подопечных, подсказывая им, что делать, куда бежать и когда бить. Все как в жизни.

FIFA Manager 11

С игроками в Football Manager мы общаемся чуть ли не каждый день. А существа-то они капризные, чуть что не так – сразу обижаются. Хотя, по справедливости отметим, не все.

Football Manager 2011

BRIGHT FUTURE

А вот у Bright Future опыта не так много. Команда работает над FIFA Manager (изредка отвлекаясь на футбольные симуляторы) всего пять лет, перехватив эстафетную палочку у EA Canada после смены названия сериала (ранее известного как Total Club Manager). Успехи налицо: армия фанатов не уменьшается, пресса неизменно выставляет хорошие оценки, начальство довольно. Хотя в последнее время от Bright Future требуют придумать что-нибудь новенькое, ведь на одних старых идеях не выедешь. Вот и появляются премиальные дополнения вроде редактора аватаров или возможности управлять не одним игроком на поле, а целой командой, как в FIFA.

bright future

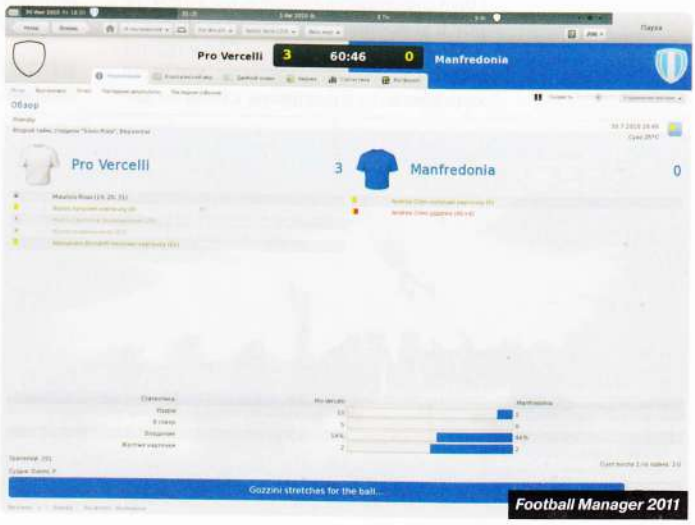
РОССИЙСКИЕ ИЗДАНИЯ

Если FIFA Manager 11 специальным русскоязычным изданием не обзавелся, то с Football Manager 2011 совсем иная ситуация. «1С-Софтклаб» представляет даже не одну, а две версии: обычную коробочную и коллекционную. В комплектацию последней входят DVD с игрой, руководство пользователя, блокнот для тактических схем, шариковая ручка, красная и желтая карточки, а также брелок-свисток-фонарик. А что, тоже вариант: пока человечки бегают по полю, вы тут свистите всячески, требуете карточек, в общем, изображаете из себя крайне темпераментного тренера.

МОЛОДОСТЬ ИЛИ ОПЫТ?

С этого года в FIFA Manager появился параметр опыта футболиста. Чем опытнее, тем сильнее он выглядит на поле. Задумка хороша, и делалась со вполне понятной целью: приблизить виртуальный футбол к реальному, исключив возможность создавать «рвущие всех и вся» команды из одного молодняка. Увы, на практике пока идея не работает: выиграть юными дарованиями все турниры по-прежнему реально. Потому что опыт дает не такую уж большую прибавку, да и при необходимости сделать из зеленого новичка истинного ветерана можно сезонов за шесть-семь (то бишь, годам к двадцати четырем). Доказательство на скриншоте: невероятно быстро прогрессирующий футболист имени меня.

FIFA Manager 11



Football Manager 2011

ПОХОЖЕ НА: Teenage Mutant Ninja Turtles, Ониблэйд
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков

Автор:
Дмитрий Рубанов

PC-ВЕРСИЯ

Единственное, что отличает компьютерную версию Shank от приставочных аналогов, – чудовищное, прямо-таки, бесчеловечное управление с клавиатуры. Разработчики правда постарались: для более-менее успешного прохождения приходится регулярно (то бишь по несколько раз в минуту) пользоваться, минимум, десятком кнопок – и это мы еще не заикаемся про передвижение в горизонтальной оси координат. Клавиши девайса, предназначенного в первую очередь для набора текста, расположены далеко друг от друга, так что пальцев на руках на все про все довольно быстро начинает не хватать. В общем, геймпад нужен обязательно. Дешевый, старый, перемотанный изолентой, но только геймпад!

SHANK

СТАРОСТЬ И РАДОСТЬ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Klei Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 6800 или Radeon X1800
- **ИНТЕРНЕТ:** www.shankgame.com

Игры из древней породы beat'em up («избей их всех», если дословно), вдобавок целиком двухмерные, – настолько редкие гости на PC, что о существовании поджанра знает от силы один человек из десяти. Да и тот, скорее всего, нахватался подобных терминов во времена какой-нибудь Sega Mega Drive. Shank – как раз такой типичный beat'em up – экшн двадцатилетней давности, только в современной обертке.

В ПОИСКАХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

На главной роли в Shank, как это ни странно, разъяренный мститель по имени Шанк. За несколько месяцев до событий первого уровня коварный и, кажется, мексиканский мафиози Цезарь с предельным цинизмом убивает возлюбленную героя (свою собственную жену, между прочим). Сам же Шанк едва живым уползает в подполье залечивать раны и вынашивать план отмщения. План оказывается крайне простым: герой с уверенностью танка вламывается в первый же захолустный бар и принимается за уничтожение всех, кто имел хоть какое-то отношение к смерти девушки. А число таковых к последнему уровню, если верить игровой статистике, переваливает за тысячу человек. Вот, собственно, завязка, кульминация и развязка. Каждый новый уровень – среда обитания какого-нибудь отъевшегося приспешника Цезаря. Ну и самого Цезаря под занавес.

Черт с ним, с сюжетом, Shank потеряла бы половину очарования, не будь она выполнена в уникальном визуальном стиле. Результат работы двухмерного движка напоминает нечто среднее между комиксами, мультиками и недавним фильмом «Мачете». Шанк – большой любитель красных оттенков на экране. Обилию крови и отрубленных голов позавидует любая часть Manhunt. Красочные локации (от стриптиз-клубов до винных погребов и городских трущоб), карикатурные персонажи – все работает на атмосферу кровавого безумия. Особенно радует разнообразие врагов и боссов. Кого здесь только нет: и наемники, и спецагенты, и длинноногие девочки, и двойники Халка Хогана.

КРОВАВЫЙ СПОРТ

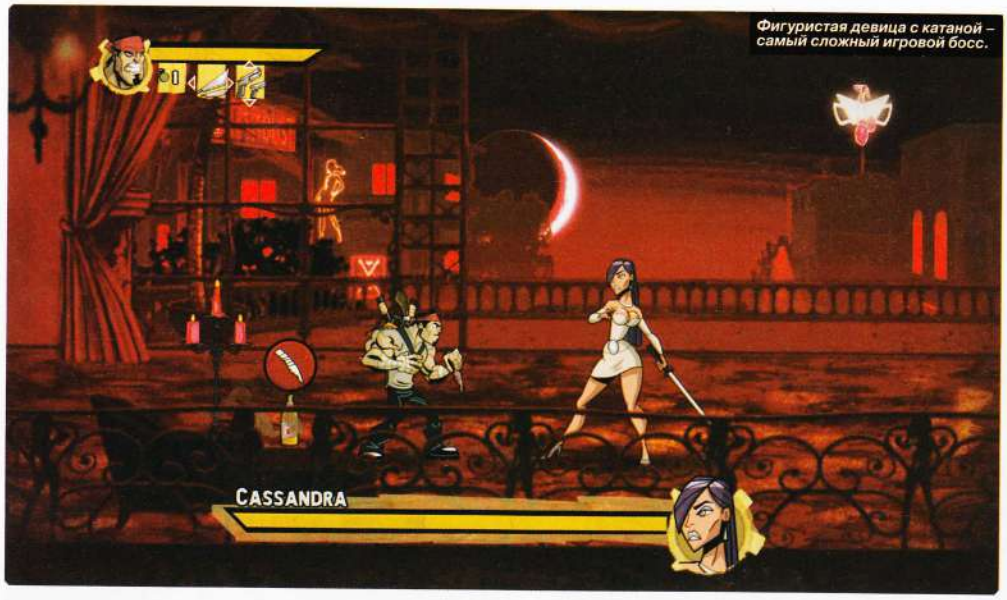
Внешний вид – единственная современная черта Shank. Поддержка самых высоких разрешений, отменная анимация – художники Klei Entertainment поработали на совесть. В остальном же игра глубоко уходит корнями в самое начало 90-х годов прошлого века. Камера знает только положение «сбоку», уровни напичканы платформами, а тупоголовые враги обучены лишь 2-3 однотипным атакам.

Арсенал средств умерщвления горячих мексиканских господ и дам по мере прохождения существенно расширяется. Если на первых порах Шанк орудует заточками (отвечают за быструю атаку), парными пистолетами (дистанционный отстрел недругов) и бензопилой (медленные, но мощные удары), то под конец его амуниции хватает на вооружение маленького партизанского отряда мучачос. Бензопила надоедает и уступает место катане и мачете, а пистолеты не выдерживают конкуренции с дробовиком и пистолетом-пулеметом.

Любая женщина, как известно, умеет красить ногти, разговаривать по телефону, варить суп и смотреть телевизор практически одновременно. Так вот Шанк не отстает и может почти одно-

Захвату с серией ударов предшествует такой вот звериный напрыг в легком slo-mo.

Жаль, что от души пострелять из пулемета удастся буквально пару раз за игру.



Фигуристая девица с катаной – самый сложный игровой босс.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	10

+ Безупречный стиль; едкий черный юморок; фееричные драки с применением трех типов оружия (причем одновременно); кооператив для двух игроков за одним компьютером.

– Чрезмерная консервативность – с каждым уровнем меняются только враги да картинка на заднем плане; если бы Shank не продавалась только через Интернет, то к каждому диску разработчикам следовало бы прилагать геймпад.

КРАСОЧНАЯ, БЕЗУМНО ВЕСЕЛАЯ И ЖУТКО СТАРОМОДНАЯ ИГРА В СТРАННОМ ДЛЯ PC ЖАНРЕ BEAT'EM UP.

7.5
хорошо

КОГО ЗДЕСЬ ТОЛЬКО НЕТ: И НАЕМНИКИ, И СПЕЦАГЕНТЫ, И ДЛИННОНОГИЕ ДЕВОЧКИ, И ДВОЙНИКИ ХАЛКА ХОГАНА.

временно выстрелить в лоб, ткнуть заточкой в шею, рубануть сплеча катаной и довершить дело ловко брошенной гранатой. Под различные атаки отведено сразу несколько кнопок. Сочетаний десятки, и выглядят они очень красиво и жестко. Особенно удались захваты. Представьте, Шанк прыгает на врага, валит его на землю и со скоростью кухонного комбайна шинкует мелкими ломтиками. То еще зрелище.

Враги делятся на два вида: большие и маленькие. Мелкие сошки машут саблями, стреляют из огнестрельного оружия и помирают от серии хороших пинков. С крепышами сложнее. Качки больно толкаются, ставят трудно пробиваемые блоки и вообще серьезно усложняют жизнь. Особенно если под рукой нет пары гранат. Взрывчатка и пулемет – этакая замена читам. Жаль, что шестиствольный агрегат Шанк может дотащить только до первого препятствия, а гранаты вываливаются из врагов ну очень редко.

Дуэли с приближенными Цезаря – отдельный разговор. Боссы огромные, боссы мерзкие (конечно, не считая красотки Кассандры), боссы крайне крепкие. Многие коллеги-рецензенты уверяют, что, мол, к каждому увальню нужен собственный подход. Нам же показалось, что в большинстве случаев достаточно просто ударить пару раз, подойти поближе и вовремя нажать кнопку.

ДВОЙНОЙ УДАР

Основной недостаток Shank в том, что в нее очень легко наиграться. 20-30 минут каждый день – пожалуй, самая правильная дозировка. Стоит только посидеть за игрой два часа подряд – и больше рубить мексиканских бандитов не захочется. Потасовка, несколько прыжков по платформам, босс, опять потасовка – и так до самого финала. Меняются только декорации и внешний вид врагов. Скучно! Ситуацию мог бы исправить бодрый кооператив, но в основной кампании он почему-то недоступен. Зато есть отдельный сюжет, где к Шанку присоединяется наставник с лицом молодого Дэнни Трехо. Играть можно только за одним компьютером, а значит, хотя бы один геймпад – обязательное системное требование. Совместная кампания проходится за час и оставляет море ярких впечатлений. Как и одиночная часть игры. Положительных эмоций было бы еще больше, если бы разработчики сделали Shank чуть современнее. ■

За психику современной молодежи уже можно не волноваться – GTA, Shank и прочие игры давно ее разрушили.

В кооперативе не только врагов, но и боссов в два раза больше.

Даже не спрашивайте, кто эти люди и, главное, чем они занимаются.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Мы почему-то совсем не удивлены, что абсолютно все проекты коллектива с говорящим названием Klei Entertainment, мягко говоря, эксцентричны и выполнены в интересном визуальном стиле. Главный герой аркады Eets – первой игры студии – смешное шарообразное существо на коротеньких ножках, отдаленно напоминающее Пикачу из известного мультфильма. Затем разработчики сделали платформер N+ с маленьким черным ниндзя из бумажных обрезков – игра вышла на куче платформ, есть даже flash-версия. Третья работа – комедийное не пойми что про человечков с огромными головами Sugar Rush – и вовсе не дожила до релиза. Ее место заняла Shank.

klei entertainment

ПОХОЖЕ НА: Divinity 2: Кровь дракона, The Elder Scrolls IV: Oblivion
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Андрей Окушко

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Divinity 2: Dragon Knight Saga
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** dtp entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Larian Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.flamesofvengeance.com

DIVINITY 2: ПЛАМЯ МЕСТИ

СПАСЕНИЕ РИВЕЛЛОНА – ДОСТОЙНОЕ ДЕЛО ДЛЯ ДРАКОНА

Возвращаться – не такая уж плохая примета. Почему бы и не посетить нам снова мир Ривеллона, став рыцарем-драконом (а иногда просто драконом)? Благо и повод есть: дополнение к Divinity 2 «Пламя мести», включающее в себя как новые приключения, так и новые подвиги. Ведь жизнь пуста, если в ней нет подвигов и приключений.

Собственно, то, что у нас называется «Пламя мести», на Западе носит имя Dragon Knight Saga и состоит из переделанной версии «Divinity 2: Кровь дракона» и дополнения Flame of Vengeance. Переделку эту, впрочем, заметят только профессионалы, исходившие поля Ривеллона вдоль и поперек. Разве что внешние изменения бросятся в глаза сразу: начавшую морально устаревать RPG подретушировали и теперь выглядит она вполне себе современно, а кое-какие локации и вовсе предстали в новом виде. Ну и боевую систему отбалансировали: вначале стало чуть попроще, ближе к финалу, соответственно, посложнее. Хороший повод прогуляться по просторам «Кровь дракона» еще раз? Смотря с какой целью. Если хотите по-другому развить персонажа, сделать иной выбор в квестах или подготовиться к прохождению дополнения – да. Если же хотите чего-то новенького – лучше сразу отправляйтесь к «Пламени мести». Тем более что тем, у кого нет сохранений из оригинала, предложат либо создать героя заново, либо выбрать один из подготовленных разработчиками вариантов. Очередные приключения ждут нас не на просторах всея Ривеллона, а в Алероте, городе, атакованном Дамианом (местным «Темным властелином»). Драконы нынче в почете, так что скрываться от преследователей не придется. Вот только в городских стенах не принято принимать иную ипостась, и наш герой (или героиня, пол почти не имеет значения, если не считать одного квеста) будет передвигаться на своих двоих, а драться – с применением самых обычных заклинаний, мечей и луков. Попутно решая проблемы местных жителей. А проблем у них выше крыши. Идешь, например, никого не трогаешь, навстречу же парочка гоблинов, у которых мечта всей жизни – записаться в городскую стражу. Одна беда – людское оружие им не подходит, надо где-то найти родное, гоблинское. Впрочем, как раз этот квест

И ВСЕ БЫЛО БЫ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО, НО СЮЖЕТНЫЕ «ПОЧТИ РЕЛЬСЫ» ЧЕРЕЗ ПАРУ-ТРОЙКУ ВЕЧЕРОВ ПРИВЕДУТ НАС К ФИНАЛУ.

Хорошо обученный маг творит чудеса. И в прямом, и в переносном смысле этой фразы. Впрочем, как и обычно в RPG.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

В мире Ривеллона полно незатасканных заданий, можно по-разному развивать персонажа и даже неплохо полетать.

Награды за квесты в дополнении перестали соответствовать их сложности, а прохождение продолжения сюжетной линии слишком коротко.

ДО DRAGON AGE (УЖ ПРОСТИТЕ ЗА БАНАЛЬНОСТЬ) ИГРА НЕ ДОТЯНЕТ, НО ЗА СЕРЕБРЯНУЮ МЕДАЛЬ ПОБОРЕТСЯ.

8.0

очень хорошо

Есть в дополнении и три новых комплекта доспехов. По одному для воина, мага и рейнджера.

Иногда чтобы добраться до сокровищ, приходится немало поползать по всяческим лестницам, попрыгать по платформам и поискать секретные кнопочки.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

В начале своего пути (а он длится с 1996 года) Larian Studios еще были свойственны какие-то шараханья от жанра к жанру, но в XXI веке она прочно утвердилась в нише RPG с примесью экшна. Заодно став основательницей и бессменной продолжательницей сериала Divinity. Были, конечно, на этой дорожке свои удачи (Divine Divinity) и свои провалы (Beyond Divinity), но в целом «генеральная линия партии» выдерживалась верно: команда создавала ролевые игры с собственными мирами, многочисленными квестами, сотнями врагов и возможностью по-разному развивать персонажа. А ключевое отличие Divinity 2 от предшественниц – полноценное 3D.

выполнить – дело пары минут, как и миссию, где персонаж отыгрывает роль сотрудника МЧС, или ту, где потребуют подняться на театральную сцену. Другое дело – задание с загадочными говорящими овощами, где придется помучиться чуть подольше. Или расследование таинственных убийств в борделе. За что хочется сказать «спасибо» разработчикам, так это за задания – они все разнообразны, интересны и отнюдь не всегда сводятся к банальному «убей-принеси». Да еще и моральный выбор предлагается. Что вы предпочтете – отдать украшения законному владельцу, руководствуясь чувством справедливости, или отнести некроманту, предлагающему награду за побрякушки? А если не перезагружаться и не знать заранее, что и кто подарит? Увы, почти всегда эти самые награды не стоят затраченных усилий. Ради эксперимента мы с часик выполняли миссии, не без труда накопив опыта примерно на пол-уровня. А потом залезли в подземелье и минут за пять настреляли нежити уровня эдак на полтора. Чувствуете разницу? Тому, кто хочет побыстрее прокачаться, на квестах (кроме сюжетных и связанных с ними) делать нечего. Впрочем, тот, кто хочет побыстрее прокачаться, обычно и выбирает другой тип развлечений.

Важно также помнить, что здесь вам не Fallout. Пройти всю игру, ни разу не ввязавшись в драку, нереально. Хотя особых проблем с уничтожением ближних и дальних своих быть не должно: правильно прокачанный персонаж укладывает в рядовом подземелье скелетов обратно в могилы пачками. А неправильно прокачанного можно переделать – достаточно найти в здании городской администрации специального NPC и заплатить денег. К счастью, подземелья бывают не только рядовыми. Кое-где придется и смекалку применять, и помощью ручной зверушки-некрозавра пользоваться, и вовсю прыгать-бегать, чтобы не склеить ласты в первые секунды боя.

А чтобы бой не превратился в тупое закликивание мышкой, есть куча навыков. Ну, положим, не куча, как в D&D, а маленькая такая кучка, но и ее вполне хватает. Навыки перекочевали сюда из оригинала, но развивать их можно до более высокого уровня. Так что и огненные шары наши бьют мощнее, и ядовитые стрелы еще более опасны. Да и небоевые умения стали сильнее: то же чтение мыслей на максимальном уровне требует ноль целых ноль десятых очков опыта для применения. Вот уж где стало раздолье для манчкинов, которых раньше жаба душила тратить драгоценную «экспу» на копание в головах у NPC. Благо с очками умений проблем нет – книги с ними валяются чуть ли не на каждом углу.

И все было бы замечательно, но сюжетные «почти рельсы» через пару-тройку вечеров приведут нас к финалу. Что заставляет поразмышлять на вечную тему: и почему сегодняшние игры так коротки? За время, что тратится на «Кровь дракона» и «Пламя мести», в Divine Divinity от той же Larian мы бы в лучшем случае прошли треть игры. Увы, такова участь большинства современных RPG высокого качества – быть интересными, но не слишком длинными. Хотя есть же и исключения... ■

▲ *Награда за квесты условно-фиксированная: часть выдается в любом случае, а часть можно выбрать самому из предложенных вариантов. Вам что нужнее: опыт, деньги или предметы?*

■ *Какой же приличный город без борделя? Вот только проблемы у «мадам» совсем даже не обычные. Для «веселого дома», по крайней мере.*

ПОХОЖЕ НА: Gears of War
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ГАРРИ ПОТТЕР И ДАРЫ СМЕРТИ: ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ПОСРЕДСТВЕННЫЙ ЭКШН ПРО МАЛЬЧИКА, КОТОРЫЙ ВЫЖИЛ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Bright Light
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** harrypotter.ea.com

К своей седьмой экранизации «Гарри Поттер» окончательно превратился в развлечение для многомиллионной армии девочек среднего школьного возраста. Новый фильм пестрит отсылками к таким высокохудожественным кинолентам, как «Сумерки», «Сумерки 2» и «Сумерки 3» – возмужавший Гарри сверкает обнаженным торсом, бегает по лесам и даже заигрывает с Гермионой. Продюсеры Warner Bros, кажется, поняли, какую страшную ошибку они совершили, убив Роберта Паттисона в четвертом фильме.

Игра, как ни странно, ко всему этому имеет очень отдаленное отношение – и к фильму, и к книге, и даже к предыдущим проектам про мальчика с волшебной палочкой. Действие книги (и, соответственно, фильма) впервые происходит за пределами школы чародейства и волшебства Хогвартс. Недолго думая, разработчики решили, что это отличный повод сменить жанр игры на… шутер с укрытиями.

ШЕСТЕРЕНКИ МАГИИ

Итак, в волшебном мире (неотделимом от мира нашего с вами) уже второй год идет полномасштабная война. Приспешники лорда Волан-де-Морта всеми силами стараются вычислить и особо жестоко убить Гарри Поттера – единственного человека на земле, вроде как представляющего для Темного Лорда угрозу. Действие игры (как и первоисточника) начинается с того, что Гарри тайно перевозят на волшебных метлах: правда, Волан-де-Морт и его Пожиратели смерти все равно узнают местонахождение мальчика и пытаются его убить. Ну чем не завязка для шутера?

Дементоры здесь выступают в роли мини-боссов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★ 3.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★ 5.0

Гарри Поттер, волшебные палочки, мантия-невидимка.

Заунывный шутер с неудобным управлением, некрасивыми декорациями и монотонным геймплеем.

НЕ САМЫЙ УДАЧНЫЙ ПОВОД ВЕРНУТЬСЯ ВО ВСЕЛЕННУЮ ДЖ. К. РОУЛИНГ. ПОПРОБУЙТЕ ЛУЧШЕ LEGO HARRY POTTER – ТАМ С ИГРОВЫМ ВОЛШЕБСТВОМ ВСЕ В ПОРЯДКЕ.

4.0
ПЛОХО

Летающая фигня справа – не поверите, лорд Волан-де-Морт.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

EA Bright Light дочерняя компания Electronic Arts расположена в Гилфорде (там же, где и Criteron Games и многие другие британские студии) и до 2008 называлась просто EA UK. В последнее время компания параллельно работала сразу над тремя проектами – двумя частями «Гарри Поттера» (вторая выходит в июне) и игрой Create, рецензию на которую можно найти неподалеку.

МАРКУС ПОТТЕР

Устроен «Гарри Поттер и Дары Смерти» именно как Gears of War с волшебными палочками – и работает это из рук вон плохо. Все начинается с рельсовой перестрелки на метлах: нажимаем одну кнопку, чтобы зафиксировать цель, другую – чтобы стрелять очередями заклинаний. Сперва Гарри будет известно всего одно заклинание, «Остолбеней!» (Stupefy!) – поэтому готовьтесь играть с отключенным звуком (слушать, как очкарик в двадцать восьмой раз произносит заветное волшебное слово – ну никак невозможно). После этого будет короткая экскурсия по «Норе» (сопровождаемая, правильно, нападением пожирателей смерти), затем – телепортация в Лондон (да-да, опять «перестрелка» – и как вы только догадались?). Игра исправно следует локациям фильма, аккуратно игнорируя все то, что в книге было упомянуто, а в фильме – опущено для сохранения хронометража. Иногда встречаются совершенно идиотские стелс-вставки от первого лица, когда Гарри надевает мантию-невидимку и шумно дышит, пока мы пытаемся вычислить Пожирателей смерти среди простых граждан или украсть секретные документы. В это время игру особенно хочется выключить и поскорее забыть как страшный сон.

МИНИСТЕРСТВО ПОРТИРОВАНИЯ

При этом выглядит Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1 не то чтобы уродливо – скорее, неаккуратно. Модели персонажей прекрасно смотрятся с одной стороны (чего только стоит мантия Гарри, которая натуралистично мнется и развевается за спиной), но обладают плохо прорисованными лицами. Окружение навевает воспоминания об играх для PlayStation 2, а количество кадров ограничено 30 в секунду – тяжелое наследие портирования с консолей. К нему же относится и невменяемое управление с клавиатуры. Геймпад – по-прежнему единственный разумный способ поиграть в нового «Гарри Поттера». Если, конечно, вы готовы терпеть коридорный шутер с укрытиями в трехкопеечных декорациях.

ГЕЙМПАД – ПО-ПРЕЖНЕМУ ЕДИНСТВЕННЫЙ РАЗУМНЫЙ СПОСОБ ПОИГРАТЬ В НОВОГО «ГАРРИ ПОТТЕРА». ЕСЛИ, КОНЕЧНО, ВЫ ГОТОВЫ ТЕРПЕТЬ КОРИДОРНЫЙ ШУТЕР С УКРЫТИЯМИ В ТРЕХКОПЕЕЧНЫХ ДЕКОРАЦИЯХ.

ЧУЛАН ПОД ЛЕСТНИЦЕЙ

Вообще, конечно, обидная история – Deathly Hollows: Part 1 делала не самая безнадежная в мире студия EA Bright Light – последние три игры про Гарри, созданные ею же, были значительно лучше. Там был Хогвартс, там было Приключение, там было, простите, Волшебство. В новом «Гарри» не просто ничего этого нет – игра потеряла даже привычный для себя жанр action-adventure. Самое страшное, что вторая часть (которая выйдет летом вместе с понятно какой кинокартиной) будет точно такой же. Так что последняя надежда поклонников Гарри Поттера – TT Games и ее грядущая LEGO Harry Potter: Years 5-7. ■

Иногда игра умудряется выглядеть вполне пристойно.

В мантии-невидимке картинка мгновенно становится мутной и «заблюренной».

ПОХОЖЕ НА: The Ship, Assassin's Creed: Братство крови
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на 2-16 игроков

Автор: Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК: Outerlight
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 7600 или Radeon X1600
ИНТЕРНЕТ: www.bloodygoodtime-game.com

BLOODY GOOD TIME

МУЛЬТЯШНЫЙ ШУТЕР В ДЕКОРАЦИЯХ ТРЭШ-МУВИ, РАЗВЛЕЧЕНИЕ НА ТРИ ДНЯ

Основной причиной негативных эмоций от игры (помимо багов и недоработок) является смерть персонажа, поэтому хорошие геймдизайнеры задумываются, как сделать поражение не таким болезненным. Например, данная проблема замечательно решена в Team Fortress 2 и вообще всех играх, где произошедшее представляется игроку в позитивном или комичном свете.

В Bloody Good Time все наоборот – тут противник не только оглушит ударом сковороды по затылку и воткнет нож в спину, но еще и поглумится над трупом. И все ради десяти секунд славы, такова уж тут «сюжетная» завязка: игроки являются актерами, действие происходит в декорациях бюджетного фильма, а руководит действом режиссер-маньяк, один только голос которого заставляет скрежетать зубами и яростно сжимать в руке мышь. Добро пожаловать в трэш-муви!

BLOODY BORING TIME

Основной режим игры такой же, как в The Ship – предыдущем проекте Outerlight. Каждый игрок должен выследить и убить заданную цель, причем вы не знаете, кто ваш охотник. Может, растаман с дробовиком, который неотрывно следует за вами на протяжении последних 20 секунд? Или милая девушка в бикини с катаной в руках? А вдруг это клоун, невинно посапывающий на диване в углу? Но интрига редко сохраняется на протяжении хотя бы минуты – несмотря на то что локации достаточно обширные, убийца знает местонахождение жертвы и обычно сразу же пытается нанести фатальный удар бейсбольной битой или расстрелять из автомата. Мало у кого хватает терпения сидеть со снайперской винтовкой на крыше здания и ждать, пока цель соблаговолит прогуляться по пляжу или выйти во двор. После начала очередного раунда (простите, съемок сцены гениального фильма) подгоняемые игроками персонажи с радостным гиканьем сбегаются в кучу (охотник-то знает, где сидит фазан, а здесь каждый охотится на каждого) и переходят от сонной экспозиции к кровавой развязке, минуя

Охранники следят за соблюдением порядка – на их глазах атаковать других персонажей запрещено...

...в противном случае горилла в костюме мигом охладит пыл.

все остальные элементы сюжета. Виртуальный режиссер брызжет слюной от счастья, а пользователи в недоумении вопрошают, как в это играть.
На самом деле возможностей по ликвидации масса: жертву можно заманить в ловушку (есть все: от кремационной комнаты до обваливающейся стены здания), усыпить электронной овечкой и вколоть смертельный яд, приклеить к полу и сжечь коктейлем Молотова или дождаться, пока цель сядет обедать, и по-тихому придушить. Причем естественные потребности едой не ограничиваются – невыспавшийся персонаж медленнее бегает, а вовремя не сходивший в туалет обладает меньшей защитой. Правда, использовать удобства можно и во время паузы между сценами – так вашему охотнику будет сложнее поймать вас в несподручном положении и засунуть в унитаз. Хотя это все лирика – в итоге действо сводится к бессмысленной мясорубке.

BLOODY GOOD SECURITY

Чтобы дать игрокам хоть какое-то ощущение безопасности и возможность перевести дух, разработчики расставили на уровнях охранников. Атакуешь другого персонажа или просто достанешь оружие на глазах у секьюрити, и дубина в костюме уже несется к твоему персонажу, размахивая электрошокером. Причем охрана не делает различий между агрессором и жертвой и не дает скидку на вынужденную самооборону: понятия, которыми оперирует ИИ, вряд ли включают пункт «удовольствие от игры». Зато можно совершенно безнаказанно убить персонажа, которого «электрифицирует» охранник. Главное стоять у секьюрити за спиной: даже вид внезапно откинувшего коньки актера не заставит гориллу в костюме обернуться. В Bloody Good Time вообще много необъяснимого и раздражающего: промахивающиеся в упор пистолеты и арбалеты, убивающие с трех метров катаны, неинформативная и практически бесполезная мини-карта, мудреное управление, где разработчики задействовали кучу разных клавиш, но не удосужились сделать кнопки быстрого вызова для оружия и вспомогательных инструментов (помимо упомянутых овечки и клея, есть, например, голограмма-обманка и грим).

HARDLY GOOD TIME

Несмотря на это, Bloody Good Time можно дать шанс: пусть для игры доступно 10-15 серверов (надеемся, к моменту выхода журнала интерес к игре не умрет окончательно), пусть голосовой чат трещит непечатными словами (игроков можно «замьютить» или выгнать с сервера по результатам общего голосования), но на серверах с населением до 6-8 игроков кровавая мясорубка обычно уступает место более тактическому геймплею, а дополнительные режимы игры обретают смысл. В одном из них все охотятся на лидера матча, другой предлагает сразиться за право потаскать местного «Оскара» – обладатель статуэтки становится объектом охоты для остальных игроков. Есть и «дефматч», слабо подходящий под механику игры, – охранники не дают толком пострелять, да и выглядит нынешний «все против всех» по сравнению со взрослыми шутерами очень блекло. Зато нашлось место зомби (мы в трэш-муви, не забыли?): половина игроков становятся зараженными и могут передавать инфекцию прикосновением. Здоровые, соответственно, пытаются не подхватить болезнь и отстреливают упырей. Впрочем, Bloody Good Time относится к тому типу игр, которые призваны заполнить нишу между выходами блокбастеров. Нестандартный игровой режим и цена в скромные 5 долларов вряд ли спасут проект от забвения, ведь Ubisoft умудрилась выпустить его в аккурат перед выходом «главного боевика года». Печально. ■

▲ *Игровые локации довольно обширны. Но поскольку игроки охотятся друг на друга, все нередко собираются в одном месте.*

РС-ВЕРСИЯ

РС-версия унаследовала «болезни» консольной сестренки: элементы интерфейса чересчур большие, клавиши быстрого выбора оружия отсутствуют, мини-карта сделана очень неудобно, а иконки на ней пугают своей ущербностью. На РС на одной карте могут играть до 16 человек, тогда как на Xbox 360 это количество ограничено восемью. В результате на забитых под завязку РС-серверах царит полный хаос, что отнюдь не добавляет игре интереса.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Студия Outerlight была основана в Эдинбурге, столице Шотландии, в конце 2002 года. В 2004-м компания разработала мод к Half-Life, на основе которого спустя два года была сделана The Ship. Однако игра, проданная тиражом более 150 тысяч копий, не окупила затраты. Разработчики были вынуждены искать финансирование для следующего продукта, которым стала Bloody Good Time. Но и тут их постигла неудача – денег, полученных от Ubisoft, хватило только на завершение BGT, но не на новый проект. В данный момент Outerlight существует только на бумаге: офисы закрыты, а в штате числится лишь ее основатель Крис Пек (Chris Peck).

OUTERLIGHT

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★½ 5.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

+ В компании с друзьями, когда никто не гонится за фрагами, BGT может быть очень веселой. Благо игра по локальной сети поддерживается.

– Не до конца продуманный геймплей, посредственный звук, неудобное управление, всего три карты – все качества бюджетного проекта налицо.

BLOODY GOOD TIME МОЖЕТ ДОСТАВЛЯТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ. НО КРАЙНЕ МАЛО И ОЧЕНЬ НЕДОЛГО.

6.5

нормально

Время от времени нужно пополнять запас сил. Но лучше это делать во время подготовки к следующей сцене…

…иначе охотник с легкостью расправится с застигнутой врасплох жертвой.

ПОХОЖЕ НА: Mafia 2: Jimmy's Vendetta, GTA IV
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Денис Кублицкий

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Czech
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 8600 или Radeon HD2600
- **ИНТЕРНЕТ:** www.mafia2-game.ru

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

MAFIA 2: JOE'S ADVENTURES

СНОВА В ЭМПАЙР-БЭЙ, ИЛИ ВТОРОЙ БЛИН КОМОМ

2K умеют издеваться над фанатами: восемь лет ожиданий вылились в очень спорный сиквел, где режим Freeride испарился, а необходимость возвращаться домой после почти каждой миссии и вяло разбросанные по миссиям контрольные точки навевали беспросветную тоску.

У разработчиков был шанс исправить эти недостатки. Но они даже не попытались: дополнение Jimmy's Vendetta окончательно превратило Mafia 2 в бездумную аркаду, разменяв объедки сюжетной линии на миссии, которым не позавидовала бы и GTA III (вышедшая, напомним, еще до первой Mafia). Joe's Adventures подхватывает эстафету, обещая рассказать о приключениях Джо за то время, которое Вито провел в тюрьме.

ПО ТОНКОМУ ЛЬДУ

Оторвавшись от очередной силиконовой девицы и выглянув в окно, Джо Барбаро (Joe Barbaro) увидел, как закованного в наручники Вито увозит полицейская машина. Дальнейшие события внушают надежду: звонок Луки Гурино (Luka Gurino), поиски информатора, убийство предателя, который должен давать показания, – тут Джо предстоит проникнуть в охраняемую полицейскими хижину (и снова детский стелс со слепыми врагами!), а затем преследовать свидетеля на машине по замерзшему водохранилищу. Несмотря на успех миссии, Вито все же попадает за решетку на 10 лет, а разъяренный Джо подписывает себе смертный приговор, обвиняя Люка в бездействии, и вынужден покинуть Эмпайр-Бэй. Инкогнито вернувшись в город через пять лет, Джо начинает выполнять всевозможные задания, чтобы заработать авторитет и, как нам уже известно по Mafia 2, избежать гнева Клементе, чтобы позднее стать членом другой мафиозной семьи. Впрочем, на этом все интересное и заканчивается: оставшуюся часть игры

НЕСУРАЗНОСТЕЙ ЗДЕСЬ СТОЛЬКО, ЧТО ХВАТИТ НА ПАРУ ДЕШЕВЫХ СИТКОМОВ И СЛЕДУЮЩУЮ ЧАСТЬ «ТЕРМИНАТОРА».

Погоня по замерзшему водохранилищу – самая яркая часть игры. Дальше будет хуже.

Как и в оригинальной Mafia 2, скрытное прохождение заключается в том, чтобы проползти по единственному возможному маршруту, ломая шеи расставленным в ключевых точках болванчикам.

Кулачные бои по-прежнему скучные, главное поставить блок и провести контратаку. К счастью, драк здесь меньше, чем в Mafia 2. Хоть какой-то плюс.

Поведение машин на дороге не изменилось, и в режиме симулятора они все так же неуправляемы.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Возможность посетить невиданные ранее уголки Эмпайр-Бэй, угнать поезд и расстрелять сотни слепых, но удивительно метких противников.

Задумываясь о недочетах, даже не знаешь, с чего начать. Пожалуй, больше всего раздражает неравномерная сложность заданий и отсутствие точек сохранения в большей части миссий.

ЛУЧШЕ, ЧЕМ JIMMY'S VENDETTA, НО ВСЕ ЕЩЕ БЕСКОНЕЧНО ДАЛЕКО НЕ ТОЛЬКО ОТ ИДЕАЛА, НО И ОТ MAFIA 2.

6.0

нормально

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Чешская студия Illusion Softworks была основана в 1997 и уже через два года стала известна благодаря Hidden & Dangerous – тактическому шутеру о Второй мировой. Но настоящий успех к компании пришел в 2002 после релиза Mafia: The City of Lost Heaven. Собственно, с тех пор от студии только продолжения «Мафии» и ждали, но сотрудники упорно хранили молчание: анонс проекта состоялся лишь через пять лет после выхода первой части. В 2008 году компанию купило издательство 2K Games и переименовало в 2K Czech. Mafia 2 и все дополнения к ней вышли уже под новым брендом. Не в этом ли корень всех бед?

сюжет лежит в глубокой коме, лишь изредка приподнимаясь на кровати, чтобы сменить капельницу. В большинстве своем миссии не балуют игровыми видеороликами, предоставляя игроку лишь экран с описанием задания и награждая очками в зависимости от того, как быстро Джо выполнил поручение, сколько настрелял в процессе противников и как усердно лихачил – все как в Jimmy's Vendetta. В Joe's Adventures есть лишь несколько серьезных заданий, во время которых показывают сценки на движке и не тикает противный таймер. В каждой из таких миссий (о чудо!) есть точки сохранения: обычные поручения не балуют даже этим, снова и снова заставляя ехать через весь город, чтобы в очередной раз помереть от шальной пули, выпущенной из «магнума» или «томпсона».

НЕБЛАГОДАРНАЯ БОРЬБА

У разработчиков вообще странные представления о сложности. Помните знаменитую гонку из первой Mafia, победить в которой было так трудно, что Illusion Softworks упростили ее в патче? Так вот, в Joe's Adventures они переплюнули самих себя: очевидно, приняв смертельную дозу фильма «Скорость», 2K Czech сварганили миссию, в которой нужно проехать в машине с бомбой через половину Эмпайр-Бэй, не сбрасывая скорость ниже 35 миль в час больше чем на три секунды, а потом остановиться четко на маркере. Естественно, они еще и выбрали для задания машину, которая крайне медленно разгоняется и с трудом проходит повороты на узеньких улочках на большой скорости. Не менее идиотична и подоплека задания: Джузеппе купил автомобиль и просит игрока отвезти его в гараж. Каким же образом Джо узнает, что в машине бомба и зачем в таком случае везти ее через весь город? Таких несуразностей здесь столько, что хватит на пару дешевых ситкомов и следующую часть «Терминатора», но 2K Czech и не думают сбавлять обороты. Чего только стоит спасение Марти, ради которого приходится расстрелять дюжину вооруженных бандитов. Для сравнения, инкассаторский фургон охраняют меньше 10 человек, а дорогущий лимузин – всего трое.

При этом сложность миссий не идет по нарастающей: ближе к концу игры встречаются задания, которые должен был бы выполнять кто угодно, но не мобстер уровня Джо. Неужели во всем Эмпайр-Бэй не нашлось человека, способного набить морду неблагодарному клиенту борделя или перекрасить находящуюся в розыске машину? Неудивительно, что сразу же после выхода Вито из тюрьмы Джо берет его продавать папиросы – будни организованной преступности после Joe's Adventures трудно представить иначе.

ЗЛОКЛЮЧЕНИЯ ДЖО

Логика и мир игры трещат по швам и неотвратимо распадаются на части: некоторые модели Playboy (новых девушек в Joe's Adventures больше двадцати) на момент действия игры даже не родились, из динамиков Empire Central звучит Summertime Blues, которая была записана только в 1958 году, а серийное производство Ford Thunderbird, с которого срисована одна из здешних машин, началось в 1955. Нет, мы не хотим считать зубцы на двери «Убежища 13», но Joe's Adventures не оставляет иного выбора. Миссии скучны и притянуты за уши, характер Джо раскрывается еще меньше, чем в Mafia 2, а практически единственный персонаж, способный разбавить нудную историю, – Генри Томасино – большую часть игры проводит за кадром. По-хорошему, это DLC должно получить такую же оценку, как и Jimmy's Vendetta. Дополнительные полбалла – за первую миссию и желание Джо спасти друга от тюрьмы. Больше ему похвастаться нечем. ■

У Гарри можно купить любое оружие, однако для прохождения миссий вам должно хватить и трофейных «стволов». Посетить лавку Гарри все же придется – в одном из заданий там нужно забрать взрывчатку.

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

В России все скачиваемые дополнения (DLC) к игре вышли под одной обложкой. Сборник «Mafia II: Дополнения» содержит эксклюзивные наборы костюмов и машин для оригинальной игры (Vegas Pack, Renegade Pack, Greaser Pack, War Hero Pack), а также приключения Джо и Джимми. Для установки, само собой, необходима русская версия оригинальной Mafia 2. Обратите внимание, что в набор не входит Made Man Pack – этот аддон доступен только обладателям коллекционной версии.

ПОХОЖЕ НА: Disciples III: Ренессанс, Disciples II: Канун Рагнарека
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 3 игроков

Автор: Андрей Окушко

DISCIPLES III: ОРДЫ НЕЖИТИ

НЕЖИТЬ ВЫХОДИТ НА АРЕНУ И ВЫИГРЫВАЕТ

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: .dat
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 7800 или соответствующий Radeon
ИНТЕРНЕТ: www.disciples3.ru

Формулы расчета порядка хода изменились, и теперь, пока один юнит ходит два раза, другой все еще ждет своей очереди. Так что параметр инициативы важен неимоверно.

Пошаговую стратегию с элементами RPG Disciples III в свое время не ругал только ленивый. И поделом – заявленного возрождения отличного сериала не получилось, вышла лишь «стратегия по мотивам». Волны критики заставили .dat поработать над собой, кое-что исправив, а кое-что даже добавив (вроде многопользовательской игры на одном ПК). И от продолжения ждали следующего шага вперед...

Итак, с чего начнем? Для разнообразия – с заставки. На ней нас встречают оборотни, что неспроста: именно они станут нашей главной ударной силой на протяжении всей кампании. Ведь создавая нежить, .dat взяли за основу работы предшественников и почти ничего не поменяли (призраки, виверны, вампиры, а также весьма недурственный набор заклинаний прилагаются). А раз ключевых изменений нет, значит, доблестным вервульфам снова не будет равных в контактных боях из-за иммунитета к физическим повреждениям. Какой-нибудь принц в сверкающих доспехах на белом коне может хоть до посинения рубить оборотня мечом – с того же как с гуся вода. Только слово «иммунен» появится – это все, чего добьется храбрый, но глупый рыцарь. И раньше ли, позже ли гордый дворянин скончается, ведь на удар мы ответим ударом. А иногда и двумя, учитывая высокие показатели инициативы наших основных бойцов, что нынче в механике схватки играет огромную роль.

Только не отдавайте управление армией в руки ИИ слишком часто, если не хотите регулярно удивляться престранным результатам. Как-то в простейшей ситуации, когда на поле осталась троица рыцарей врага и один мой оборотень, я рискнул доверить «железному мозгу» управление и своим юнитом тоже. После чего тот с блеском доказал, что «железным», может, и является, но «мозгом» – ни в коем разе. Искусственный идиот не нашел лучшего выхода, чем... заставить вервольфа ретироваться с поля боя! Причиной, наверное, было трехкратное численное превосходство неприятеля, больше предположить нечего. И это не единственный пример «ума», проявляемого компьютерными персонажами. То лучники возьмутся поливать тех же оборотней градом стрел, напрочь игнорируя почти беззащитных магов. То

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

+ Нежить, как и во второй части, получилась отличной расой, да и внешне игра по-прежнему смотрится хорошо.

– Проблемы с балансом в кампании, тупость искусственного интеллекта, отсутствие в многопользовательской игре новой стороны.

ЕСЛИ «ОРДЫ НЕЖИТИ» – РАБОТА НАД ОШИБКАМИ, ТО МОЖНО БЫЛО СПРАВИТЬСЯ И ПОЛУЧШЕ. ХОТЯ ЗА ЧЕТВЕРТУЮ ФРАКЦИЮ СПАСИБО.

6.0
нормально

Оборотни стоят дорого, но кто мешает сохранить часть предметов из прошлой миссии, продать их в магазине и обзавестись вервольфами в первый ход?

ДОБЛЕСТНЫМ ОБОРОТНЯМ СНОВА НЕТ РАВНЫХ В КОНТАКТНЫХ БОЯХ ИЗ-ЗА ИММУНИТЕТА К ФИЗИЧЕСКИМ ПОВРЕЖДЕНИЯМ.

на стратегической карте новоиспеченный герой противника бросается в самоубийственную атаку на нашего лучшего полководца, хотя неподалеку видны более достойные цели. То в ситуации, когда лучше шарахнуть заклинанием с небес, ИИ начинает заниматься самолечением. Притом, что исцеляемый отряд давно отравлен и толку с такого врачевания чуть. Подтверждений моим словам десятки – в общем, тут создатели наработали максимум на «троечку». Хотя сама кампания заслуживает более высокой оценки. Ненамного, правда: как-то все слишком затянуто. Набившая оскомину фраза главного героя: «Впереди еще много побед» бьет точно в цель: победы следуют за победами, сопротивление минимально, а конца-края не видно. Пока зачистишь все здания и подземелья, пока убьешь всех NPC, попадающихся на пути, пока справишься с десятками неприятельских героев, часа два пройдет. Это на одной карте и если пользоваться возможностью быстрого боя. Но мы-то знаем, что в каждой схватке переложить свою ношу на плечи ИИ не получится, а значит, день, потраченный на одну-единственную миссию, – не предел. И ладно бы нас вперед гнал сюжет – увы, он не представляет собой ничего особенного. Вполне себе рядовая история, многие повороты в которой предсказать несложно. Невольно ловишь себя на мысли: «Где-то я это уже видел». И единственное, что спасает от шаблонности, – дополнительные задания, из которых о нежити можно узнать всякие интересные вещи. Например, почему мертвые ненавидят волков. Или знакомо ли восставшим из могил понятие «преданность». Будь таких квестов раза в три-четыре больше, мы рискнули бы приравнять «Орды нежити» к King's Bounty. Но даже сейчас .dat явно сделали шаг в верном направлении.

Если бы им хватило смелости пойти (а лучше побежать) вперед, у дополнения были бы все шансы опровергнуть сложившееся мнение о Disciples III. Но после первого шага команда разработчиков, судя по всему, рискнула присесть на дорожку и просто засиделась. Да, здесь есть многопользовательская игра, но зашедшего в соответствующий раздел меню ждет разочарование. И набор карт со времен последнего патча к оригиналу не поменялся, и нежить в списке доступных рас не появилась. Ждем знакомую до боли «отмазку»: «Извините, уважаемые геймеры, мы не успели включить весь запланированный контент в «Орды нежити», но обязательно добавим его в будущем году». Причины спешки с выпуском понятны: впереди череда праздников, очень хочется заработать побольше на рождественских продажах. Но выпуск полусырого продукта не добавит .dat очков популярности. Впрочем, а есть ли им что терять? Как видите, первое (и точно не последнее) дополнение к Disciples III оставляет не слишком приятное впечатление. С одной стороны, новая (пусть даже условно новая) раса получилась по-настоящему харизматичной как внешне, так и внутренне. Ей хочется сопереживать и за ее представителей хочется играть. С другой, баланс хромает минимум на одну ногу, «искусственный идиот» творит «чудеса», нарочитая затянутость миссий в кампании раздражает, а отсутствие изменений в многопользовательском режиме просто бесит. Неужто это все, на что .dat хватило пороху? Или патчи поправят дело? ■

По ходу дела мы обязательно столкнемся со всеми расами, представленными в игре. И каждой объясним, где ее настоящее место.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

.dat – студия немолодая, но пока в ее портфолио не так много работ. На первом месте, само собой, стоит Disciples III, словно в насмешку прозванная издателем «лучшей игрой жанра TBS/RPG последнего времени». Увы, дела с третьей частью у российской команды заладились не слишком – одних переносов релиза было столько, что все их упомнит только самый преданный фанат. Да и появившаяся в продаже версия сверкала таким количеством огрехов, что играть без патчей могли только истинные мазохисты. Интересно, повторит ли онлайновый проект «Дозоры», тоже находящийся на балансе .dat, судьбу Disciples III?

Анимация заклинаний нежити на глобальной карте – это нечто. Форма полностью соответствует содержанию, не придерешься.

ПОХОЖЕ НА: все ваши любимые RPG разом
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игрока, многопользовательский на 2-16 игроков

Автор: Петр Сальников

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

На горизонте, тем временем, маячит до боли знакомая башня мага, которая как бы намекает на гены Two Worlds 2.

Суть одного из квестов этой игры состоит в выколупывании лечебных трав из желудков убиенных страусов.

ДВА МИРА 2

ПАРШИВЫЙ RPG-ЦИТАТНИК

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Two Worlds 2
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** TopWare Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Reality Pump
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800 GTX или Radeon HD 2900
- **ИНТЕРНЕТ:** www.twoworlds2.com

Существует внушительный ряд причин, по которым я мог бы с чистой совестью не писать этот текст. Например, потому что писать тут не о чем: Two Worlds 2 – игра плохая, а в те моменты, когда она пытается улыбаться и быть игрой хорошей, эти старания выглядят так натужно и делано, что становится еще более тошно.

Главный герой Two Worlds 2 обнаруживает себя привязанным к стулу в замке условного злого императора, справа в похожем стуле сидит брюнетка с голой грудью; через три минуты выясняется, что действующие лица – родные брат с сестрой, а условному злому императору что-то от них надо.

Безымянный (ну, естественно же!) главный герой, эскорт которого по пути к карцеру ловко расстреливает из луков отряд орков, ведомый фигуристой зеленокожей разбойницей, решительно отказывается понимать происходящее – схожие эмоции испытал и ваш покорный слуга.

Никто не объясняет, что тут к чему; с точки зрения прицела на аудиторию это огромный промах геймдизайнеров, о который спотыкаешься прямо на пороге – ощущение такое, что внутри игры что-то само по себе происходит, а нам по ту сторону экрана останется только воскликнуть «кто здесь?!», когда включат свет и окажется, что в зале все это время кто-то сидел.

СИНКОПИРОВАННАЯ ТИШИНА

У Two Worlds 2 удивительно рваный ритм и вообще довольно странная манера себя подавать: на протяжении первых двух часов действие, едва успевая набирать темп, резко обрывается. Казалось бы, погоня, драки и ад – но нет, игра ежеминутно бьет по тормозам, отвлекаясь на факультативные, неубедительные беседы о том, почему главного героя освободили от императорских оков сразу, а

Вопреки общим RPG-предрассудкам, с нежитью тут лучше не связываться. Даже обыкновенный скелет может плотно отоварить главного героя. Ну, как в «Готике».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★☆ 4.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆ 6.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Активирует ностальгические рецепторы. Мотивирует к повторному прохождению хороших ролевых игр.

Никудышные диалоги, рваный сценарий, дохлые персонажи, бессмысленность происходящего – весь букет.

ЕСЛИ ВАМ БЫЛО МАЛО «ГОТИКИ», RISEN, DIVINITY 2 И ПРОЧИХ – ЧТО Ж, ВПЕРЕД, ЖЕРТВУЙТЕ СВОИМ ВРЕМЕНЕМ. УДОВОЛЬСТВИЕ, ПРАВДА, ВЕСЬМА СОМНИТЕЛЬНОЕ.

4.5

ПЛОХО

Местные представители рыцарского сословия не стесняются в выражениях и при первой возможности изливают на героя весь накопившийся в одном польском копирайтере ненорматив.

Некоторые модели просто поражают детализацией. Вот, например, девушка справа: либо она мертвая, либо это восковая фигура.

Перемещение между ключевыми секторами происходит с помощью вот таких вот телепортов.

РАНО ИЛИ ПОЗДНО ВОЗНИКАЕТ ОЩУЩЕНИЕ, БУДТО ИГРА ЖИВЕТ САМА ПО СЕБЕ.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Сотрудники компании Reality Pump, выходцы из южного польского города Бельско-Бяла, с переменным успехом развлекают нас аж с 1997 года – тогда на свет появилась sci-fi-стратегия «Земля 2140», вроде бы неплохая. С продвижением у игры, правда, были проблемы: в США и Европе о ней толком никто так и не узнал. Выпущенные пару лет спустя продолжения и дополнения к этой RTS показательно попали в линейку «1С-Игрушки», где, кажется, оказывалось абсолютно все, что своим оптовым неводом могли загрести «1С» и Snowball Studios. Спустя некоторое количество времени поляки вздумали дерзнуть и, устав от производства одинаковых стратегий, сделать RPG – чтобы, как в Oblivion, с крутой графикой, блестящими доспехами, лесами и лошадьми! Не получилось три года назад, не прокатило и сейчас.

с его сестрой надо тянуть кота из-под дивана, превращая этот детский фарс в сюжетную опору: как говорится, если бы все было так просто, кина бы не было! Так, может быть, от этого всем нам стало бы только лучше. Но – кто ж знал?

ЖРИ ПЕЧЕНЬЕ

Потом в игрока остервенело запихивают очевидный туториал, объясняя тонкости владения мечом (управление – два щелчка мышью) и магией, а также истребления местных представителей низжих варварских сословий. Самое паршивое тут в том, что при кажущейся простоте этой игры овладеть ее рычагами – это отдельный дополнительный кошмар, потому что интерфейс сюда так и не завезли: многоступенчатая схема смены одного заклинания в меню быстрого доступа на другое доведет до нервного срыва даже самого яростного седовласого поклонника X-COM: Apocalypse.

ТОЛЬКО БЕЗ РУК!

Да и пес с ним, с управлением. Two Worlds 2 буквально не дает в себя играть, отталкивая от себя доброжелательного пользователя уверенными телодвижениями: стоит только подумать о том, чтобы взять происходящее за шкирку и начать рулить процессами решения вопросов на просторах орочьих земель, как Two Worlds 2 звонко бьет игроку по рукам.

Популярная в консольных играх схема «играем две минуты, затем смотрим пятиминутный ролик», тут работает криво и, кажется, вообще не уместна: это же ролевая игра школы Divinity 2, и незачем делать из себя Mass Effect, пытаясь выехать на затянутых диалогах, в которых геймеру даже слова вставить не дают.

Рано или поздно возникает ощущение, будто игра живет сама по себе, причем в худшем толковании этой фразы: ей тупо наплевать на конечного пользователя. Так стоит ли тратить время на то, что даже не пытается вас развлекать? Когда протагониста по итогам всех испытаний наконец-то выпускают из сценарной клетки на свободу, потихоньку вводят в курс общей драмы и начинают деликатно просить что-то откуда-то принести, никакого желания играть уже не появляется – хочется выключить этот ужас и немедленно отправиться лечить душевные раны; главное – прийти к этому пониманию до 22:00. ■

▲ *Боевая система хороша тем, что можно в любую секунду зачехлить меч и бегать вокруг противника до тех пор, пока не восстановится здоровье.*

Инвентарь персонажа – маленький и быстро заполняется всякой чепухой.

▼ *Топорщащиеся соски одной из героинь определенно привлекают героя больше, чем чушь, которую она несет. Как в жизни, в общем.*

ЗАЛ СЛАВЫ

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года: игры, получившие от нас 9.5 и 10 баллов. Под ними список хитов поскромнее, куда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: eu.battle.net/sc2/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

РАЗРАБОТЧИК: Treyarch
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.callofduty.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Treyarch удалось совершить почти невозможное: создать игру, по всем параметрам превосходящую Call of Duty: Modern Warfare 2.

FALLOUT: NEW VEGAS

РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Прекрасная игра, где любой желающий сможет снять проститутку, проиграться в казино до трусов и пристрелить прохожего за пригоршню бутылочных крышек.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

РАЗРАБОТЧИК: Criterion Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: hotpursuit.needforspeed.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Социально-ориентированная гонка, которую можно смело рекомендовать людям с хорошим доступом к Интернету. Да и остальным тоже.

F1 2010

РАЗРАБОТЧИК: Codemasters Studios Birmingham
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.formula1-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Все действительно важные особенности королевы автоспорта реализованы на пять с плюсом. Codemasters предсказуемы, но бьют без промаха.

MAFIA II

РАЗРАБОТЧИК: 2K Czech
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.mafia2game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10(82)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Mafia II слишком похожа на первую часть, чтобы комфортно чувствовать себя в 2010 году, – и все же, это одна из лучших криминальных игр последних лет.

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

РАЗРАБОТЧИК: Arc System Works
ИЗДАТЕЛЬ: Zen United
ИНТЕРНЕТ: www.blazbluegame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10(82)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Авторы сделали удивительное: ни чуточку не изменили динамику Guilty Gear, но при этом создали драку современную, актуальную и безумно яркую.

NAPOLEON: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика. The Creative Assembly опять не подвели.

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Определенно, это лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

DEATHSPANK

РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.deathspank.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Ожидаемо прекрасный клон Diablo от дизайнера Monkey Island. Один из лучших проектов в жанре и просто оригинальная и веселая игра.

SID MEIER'S CIVILIZATION V

РАЗРАБОТЧИК: Firaxis Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.civilization5.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Civilization остается, без каких-либо преувеличений, знаковым культурным явлением в игровой среде, игнорировать ее решительно невозможно.

DARKSIDERS

РАЗРАБОТЧИК: Vigil Games
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.darksiders.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Darksiders вышла экшном не больно оригинальным, но ужасно увлекательным. Плагиат тут не раздражает – напротив, на нем и основан весь геймплей.

FIFA 11

РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: fifa.easports.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10(82)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Силовая борьба и продвинутая система дриблинга вновь сделали геймплей увлекательным, а новый движок придал сериалу ускорение на несколько лет вперед.

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE

РАЗРАБОТЧИК: LucasArts Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.lucasarts.com/games/monkeyisland2

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

LucasArts умудрилась сохранить то, что проще всего испохабить: уникальную атмосферу серии, которая, собственно, и помешала линейке затеряться среди вороха других игр.

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

РАЗРАБОТЧИК: TT Games
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: videogames.lego.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08(80)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Лучшая игра серии LEGO – да еще и не одна, а четыре сразу. Отличный платформер для всех, кому не безразличны приключения в культовом волшебном мире Джоан Роулинг.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

ЦЕНА 599 РУБ.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

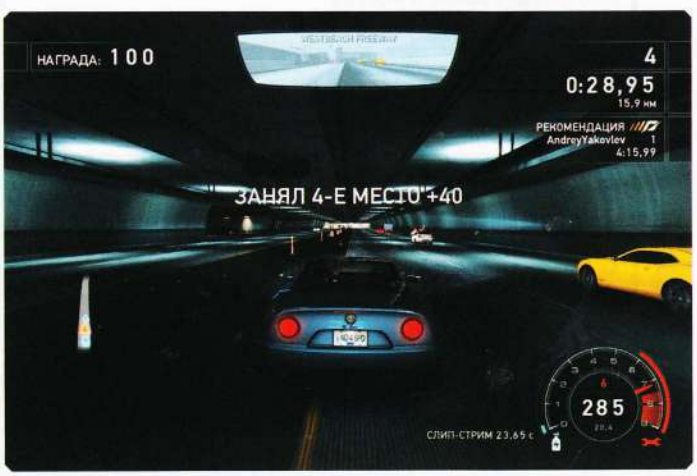
9.0

великолепно

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Need for Speed: Hot Pursuit
- **ЖАНР:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nfs.ru
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.5

Выпустив Need for Speed: Hot Pursuit, Criterion Games закрепили за собой звание самых талантливых разработчиков гоночных игр, в которых поощряется езда по встречной полосе и всегда что-то взрывается. Иногда на трассах в новом NFS творится форменный сумасшедший дом: искореженные до безобразия автомобили на скорости двести километров в час превращают друг друга в металлолом на колесах. Обычно оформлено все это в виде полицейских погонь. На автостраде есть две условные команды: полицейские и гонщики, первые пытаются остановить нелегальный заезд, а вторые, наплевав на все, мчатся к финишу. Убийственная концепция, уже использовавшаяся в сериале Need for Speed аж два раза, в этот раз доведена до совершенства: гонщики и копы обладают специальными атакующими способностями – они могут, например, выбрасывать на дорогу полосы с шипами, использовать ЭМИ-выстрелы, запрашивать кордон или вертолет. Добавьте сюда аркадное управление и постарайтесь закрыть глаза на унылые классические гонки – в этом случае можно обеспечить себя десятками часов увлекательных погонь.

Особенности русской версии. В России Need for Speed: Hot Pursuit издает компания Electronic Arts, она же перевела проект на русский язык. Причем над локализацией работали одновременно с созданием оригинала, поэтому NFS стала доступна российским геймерам в день мировой премьеры. Что касается перевода, здесь все серьезно. Все тексты, справочные или в меню,– на русском языке. Голос в заставках и в тех же меню – снова на русском языке. Онлайн-система Autolog – и та на русском. Словом, не придраться. Важно, что локализаторы не тронули оригинальные названия автомобилей, все они сохранены в первоначальном виде, то есть на латинице – никаких «фордов» здесь, к счастью, нет. А в роликах наименования автомобилей произносятся без ошибок: даже Lamborghini – через нужную букву «г». В сумме все это создает ощущение, будто попал в отечественную социальную сеть, где все игроки – русские, все меню – на русском, а на английском только названия машин и города. Кстати, в магазинах можно найти и расширенное издание Hot Pursuit. Стоит оно около 1000 рублей и, помимо самой игры, включает в себя комплект из шести эксклюзивных автомобилей: Alfa Romeo 8C Competizione, Ford Shelby GT500, Audi TT RS Coupe, Chevrolet Camaro SS, Porsche Cayman S и Dodge Challenger SRT8 – от обычных они отличаются улучшенными характеристиками, которые будут заметны исключительно в мультиплеерных режимах. А может и не будут вовсе: стоит ли переплачивать ради сомнительного автопарка (только две из шести машин, Alfa Romeo 8C Competizione и Ford Shelby GT500, не появятся в последующих изданиях игры), вопрос спорный. Хотя, в целом, русская Hot Pursuit – это уникальная возможность абсолютно законно поиграть в отличную игру (которая, еще раз напомним, показывает свое настоящее лицо только в онлайне) и при этом не сойти с ума от ужасного перевода. ■



MEDAL OF HONOR

ЦЕНА 599 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Medal of Honor
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Danger Close Games/ EA DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.medalofhonor.com
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 7.5

Свежий выпуск Medal of Honor, который сделала специальная внутренняя студия Electronic Arts, Danger Close Games, на деле оказался аттракционом для спинного мозга. Бегая по коридорным уровням (никаких развилок) в компании сослуживцев, здесь приходится в больших количествах отстреливать афганских экстремистов и остальных противников дяди Сэма. Иногда, для того чтобы на минуту отвлечься от нажатия на одни и те же кнопки, нам предлагают посмотреть заскриптованные неинтерактивные сцены, в которых все взрывается и напоминает хороший голливудский боевик, – однако этим местные развлечения ограничиваются. Включать в работу головной мозг не приходится вообще. По уровням обычно нас ведет товарищ-сослуживец, а в его отсутствие на помощь приходит специальный маркер, который помечает на экране пункт назначения. Даже волноваться о боеприпасах не нужно: соратник в любой момент предоставит лишний магазин. Вся игра проходится простым таранным способом, как в старые времена, когда прицельной стрельбы еще не существовало, а для победы достаточно было вовремя жать кнопку мыши, не беспокоясь об укрытиях.

Особенности русской версии. Похоже, что Electronic Arts с самого начала понимала, что Medal of Honor не сможет составить конкуренцию Call of Duty. А раз так – то, видимо, нет смысла тратить много сил и денег на полный перевод. В конечном счете, до нашей с вами страны новая «Медаль» добралась без русского дубляжа, только с переведенными субтитрами. Озвученных диалогов в Medal of Honor очень много: в ходе миссий солдаты регулярно переговариваются и перекрикиваются, поэтому нам приходится выбирать – либо внимательно следить за происходящим на экране, либо отвлекаться на чтение субтитров. Первый вариант кажется более предпочтительным, ведь вменяемого сюжета в свежей Medal of Honor все равно нет, а диалоги настолько вторичны, что о содержании разговоров догадается даже тот, кто владеет английским языком на уровне восьмого класса средней школы. С текстами же в отечественном издании Medal of Honor все в полном порядке: в переводе ошибок нет, все написано хорошо читаемым шрифтом. В России новая Medal of Honor продается сразу в трех разных комплектациях. Помимо самого простого варианта в jewel-упаковке, также можно достать специальное «расширенное издание», куда входит бонус для сетевых режимов – бронебойное оружие для полевых действий MP-7, дробовики с усиленными боеприпасами TOZ194 и 870MCS и камуфляжная форма для класса «Спецназ». Продается все это в DVD-боксе и стоит около 1000 рублей (и, кстати, включает код на участие в бета-тесте Battlefield 3). За эти же деньги в Интернете можно заказать и «Коллекционное издание Tier 1», куда, помимо бонусов «расширенной версии», входит также пулемет M60 и ранний доступ к персонажу-штурмовику подразделения Tier 1. Так что если хотите, чтобы «Медаль» стояла на вашем столе в DVD-боксе, заказывайте ее через онлайн. Но перед этим подумайте о том, насколько она лучше или хуже аналогов, и стоит ли вообще своих денег.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.5

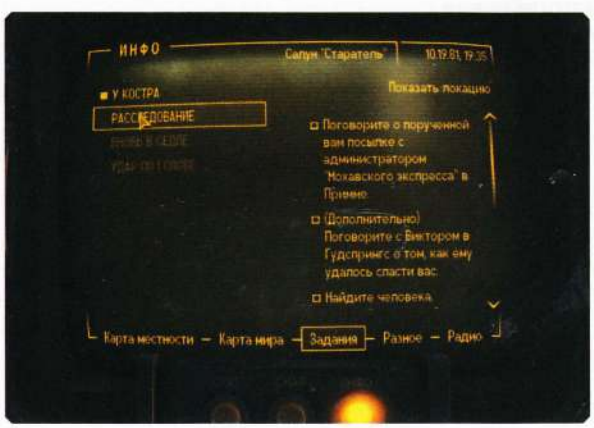
хорошо

FALLOUT: NEW VEGAS

ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Fallout: New Vegas
- **ЖАНР:** RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.falloutnew-vegas.com
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.0

Новую New Vegas можно емко описать одной строкой: это именно та игра, которая должна была появиться на свет вместо Fallout 3. Именно о таком продолжении, в конце концов, фанаты мечтали долгие двенадцать лет. Кроме того, New Vegas – это еще очень хорошая компьютерная RPG с музыкой пятидесятых и небольшим, зато густо населенным миром со множеством NPC и различными вражескими тварями вроде жуков и головорезов. Центральным сюжетом в New Vegas служит классический конфликт нескольких группировок, схватившихся за власть в постъядерном Лас-Вегасе. По ходу игры персонажу предстоит сделать выбор, к какой стороне в результате присоединиться. Проблема выбора в New Vegas вообще стоит особняком: здесь по мере прохождения придется принимать разные решения, которые впоследствии в незначительной степени, но все же повлияют на развитие событий. Действие игры происходит в хорошо знакомой по ранним частям сериала Калифорнийской республике, а общий антураж теперь снова напоминает спагетти-вестерн. Механика, правда, не сильно изменилось, почти в каждой сцене New Vegas ощущается Fallout 3 – но вместе с этим играть теперь намного интереснее. Жаль только, что вышла игра в свет катастрофически забагованной.

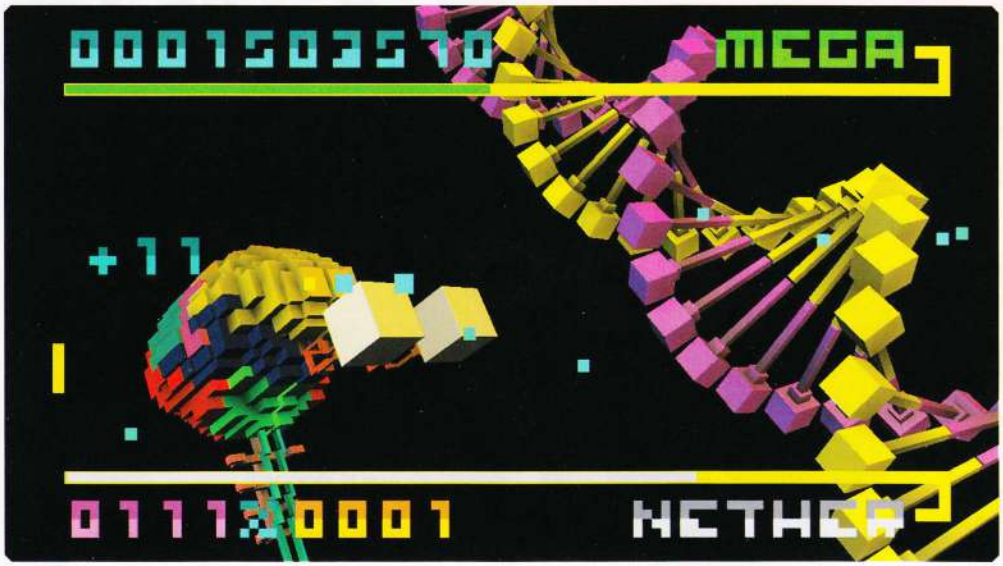


Особенности русской версии. Локализация новой Fallout вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, с русской версией New Vegas люди из «1С-СофтКлаб» поступили правильно: не стали переозвучивать диалоги, оставив игрокам шанс послушать оригинальных актеров, которые идеально подходят под свои роли и общий антураж. С другой – в этом случае локализаторы имели возможность больше внимания уделить текстам внутри игры и субтитрам. Однако, вместо этого, нам по непонятным причинам предлагают просторечные диалоги («видать, тебе придется учиться всему заново после того, что они с тобой сделали», «пусть себе хорохорится, хамит и угрожает, сколько ему вздумается»), которые, по замыслам переводчиков, может, и должны передавать нужное настроение, однако в действительности только режут слух. С пунктуацией в русской New Vegas тоже не все хорошо: вводные слова и конструкции часто не обособляются («на самом деле это группа заключенных»), а иногда встречается и какая-то ерунда, вроде: «Некоторые, например Санни, заступится за Ринго, если он попросит, Правда, он пока не попросил». Адекватно объяснить постановку знаков препинания в этом предложении не сможет даже самый лояльный филолог. Нередки в свежей Fallout и просто странные и некрасивые речевые обороты («Но, если хочешь знать мое мнение, они пытаются заглотить слишком много»), но, с учетом остальных ошибок, это уже мелочи. Зато мелочью не кажутся сокращения слов в меню игры вроде «стандрт.» – тут возникает ощущение, что локализацию делали в дикой спешке, а в конце всю работу забыли перепроверить. В России Fallout New Vegas продается в двух вариантах: в jewel-упаковке и DVD-боксе. За последний придется доплатить 500 рублей, зато туда, кроме самой игры, также входит русскоязычное руководство пользователя, двухсторонний плакат и подставка для кружки. Не самое плохое капиталовложение. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

6.0

нормально



Разобраться в Bit.Trip Beat по скриншотам – трудная задача. Впрочем, в движении все не намного проще.

СЕРИЯ BIT.TRIP

Bit.Trip Beat – первая и пока единственная вышедшая на PC часть серии Bit.Trip. Уже появилось пять ретро-игр для WiiWare, посвященных приключениям пиксельного Командира Видео (Commander Video) – в Beat он появляется в заставках между уровнями. Каждая часть всячески экспериментирует и чуть ли не заново изобретает музыкальные игры: если Beat заигрывал с «Понгом», то Runner черпает вдохновение в Super Mario Bros и Canabalt, а Fate знакомит с музыкой Gradius и другими скроллерами из 80-х. Всего Gaijin Games планируют шесть игр серии.

BIT.TRIP BEAT

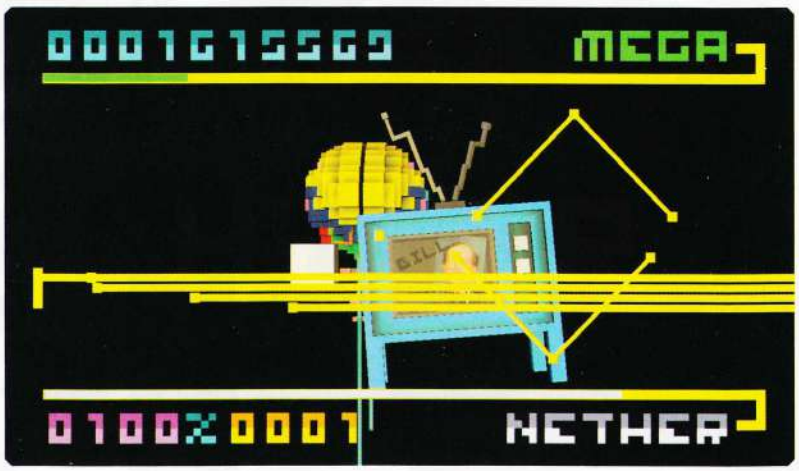
01

НУЖЕН ТОЛЬКО БИТ

РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Games **ИНТЕРНЕТ:** http://www.gaijingames.com

Типичная музыкальная игра – та, в которой мы держим в руках комичную пластиковую гитару или скачем по коврику Dance Dance Revolution. Типичная музыкальная игра – это не Bit.Trip Beat. В ней Gaijin Games (не путать с российской игростудией) подружили с ритмом и мелодией довольно-таки неожиданного гостя – монохромный Pong 1972 года.

С первых секунд мы проваливаемся в глубокое ретро: Bit.Trip Beat состоит из гигантских пикселов. Повсюду квадраты, про круглые поверхности приходится забыть, как, впрочем, и про острые и тупые углы – здесь они исключительно прямые. Из динамиков звучит, понятное дело, чиптюн.



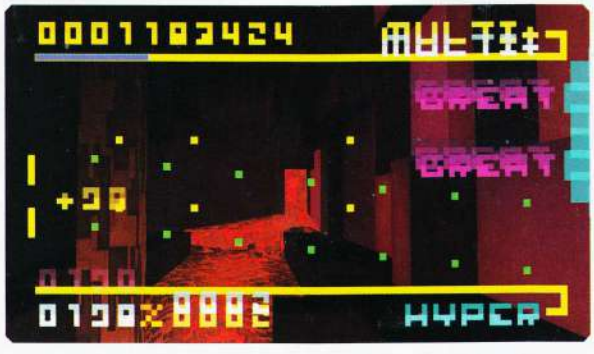
Порой на экране в Bit.Trip Beat творится что-то уж совсем невообразимое.

В левой части экрана расположена ракетка, ей надо отбивать летящие на нас квадратные блоки. Поначалу все просто: блоки летят строго по прямой и не спеша. Но как только вы начинаете зевать, Bit.Trip Beat прекращает разминку и резко переходит в противоположную плоскость – хардкорную. Оказывается, вражеские квадраты способны на большее: некоторые могут на секунду парализовать нашу ракетку, некоторые разлетаются на десяток себе подобных, кто-то просто носится чрезвычайно запутанным образом. Когда все это происходит одновременно, начинается дикая паника.

Так причем здесь музыка? Дело в том, что каждый уровень Bit.Trip Beat – звуковое полотно. Фундамент – биты, бас, основную гармонию – задает сама игра. А вот ведущая мелодия лежит на плечах игрока, и ноты, из которых она состоит, находятся в этих самых вражеских блоках, которые надо отбивать! Одна нота умещается в один блок, а последовательности, в которой квадраты летят к нам, оказываются ритмическими рисунками. Тот, кто быстро распознает мелодии, будет в выигрыше – блоки могут запутать нас своими траекториями полета, но им не обмануть музыку.

Сделаем еще один шаг: наденем наушники. Ракетка расположена слева, и все блоки, которые мы отбиваем, отражаются нотами в левом ухе, а уходя обратно за пределы экрана, вправо, блоки посылают звуки в правое ухо. В голове начинает разыгрываться восьмибитная стереосимфония, настоящая магия. Вообще, то, как в Bit.Trip Beat организована обратная связь с игроком, поражает: каждую секунду игра дает понять, все ли в порядке или game over уже близок. У успешных игроков экран пульсирует красками и взрывами, а бас и ударные повышают уровень атаки. Если же вы на грани провала, картина противоположная: Bit.Trip Beat начинает состоять из двух цветов, музыки нет, вместо мелодий – писк одной ноты. Отвлекаться не получается, в игру погружаешься с головой просто потому, что по-другому никак нельзя.

На всем протяжении Bit.Trip Beat у Gaijin Games ни разу не отказал вкус и чувство меры. Наверное, не стоит навешивать ярлыки, но все же: если сама Bit.Trip Beat искусством может и не являться, то способность создать такую игру – и правда именно оно. ■



NIMBUS

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН

РАЗРАБОТЧИК: Noumenon Games
ИНТЕРНЕТ: http://noumenongames.com

Конечно, к Nimbus стоило относиться настороженно еще во времена ее первого трейлера: идея совместить гонки и головоломки, безусловно, привлекательна, но до добра еще никого не доводила (разве что TrackMania, но это совсем другая история). Так и получилось.

В Nimbus встроена небольшая машина времени: примерно так выглядели самые модные shareware-игры 2003 года – как набор пластмассовых детских кубиков. Музыка, состоящая из наивных радостных переборов детского синтезатора, пришла оттуда же – так звучала каждая вторая игра, которую бесплатно выкладывал на свой диск ваш любимый журнал про компьютерные игры. Noumenon Games признались, что работа над звуковым оформлением велась в последнюю очередь – оно и видно.

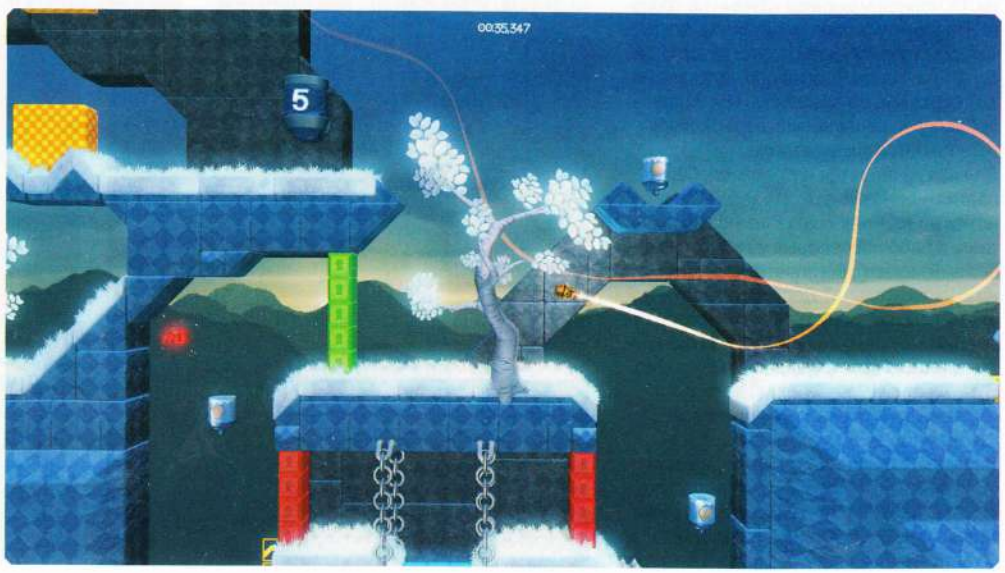
Мы управляем воздушным кораблем, будто бы пришедшим из стимпанк-комиксов. У него большие проблемы с педалью газа, поэтому уровни заполнены различными пушками, ускорителями и батутами, от которых приходится отталкиваться. Цель каждого этапа ясна: долететь до финиша.

Главная проблема Nimbus открывается практически сразу: на один интересный уровень всегда найдется один скучный. Гонки и головоломки категорически не хотят сотрудничать, каждый тянет одеяло на себя. Иногда игра проваливается в интеллектуальный поиск финиша – приходится выискивать ключи к разным частям уровня, настраивать систему пушек, чтобы забросить столь необходимый синий шарик к переключателю, и заниматься прочей мозговой акробатикой. Иногда игра становится откровенно тупой (разогнались, вперед к финишу) и утомительной. Вдобавок к этому, Nimbus слишком медленно набирает обороты, новые элементы вводятся неспешно и понемногу, хочется побыстрее закончить это дело и забыть об игре навсегда.

Но. Возьмем другой уровень – не запутанный, с интересными головоломками и при этом все равно требующий ловкости рук – и Nimbus моментально переходит в разряд шедевров: все то, что раньше откровенно злило, начинает работать правильно. Такие этапы исследуются не спеша, подробно, изучая каждую деталь, а потом проходятся повторно – на этот раз на максимальной скорости. Оказывается, Nimbus умеет удивлять: где-то посередине игры на уровнях появляются переключатели гравитации, вокруг которых выстраиваются действительно элегантные головоломки.

Тому, кто решит познакомиться с Nimbus, потребуется некоторое терпение и способность закрывать глаза на недостатки: игру постоянно носит между сумасшествием и гениальностью. Но поверьте – второе здесь куда сильнее первого. ■

ПРИМЕРНО ТАК И ВЫГЛЯДЕЛИ САМЫЕ МОДНЫЕ SHAREWARE-ИГРЫ 2003 ГОДА – КАК НАБОР ПЛАСТМАССОВЫХ ДЕТСКИХ КУБИКОВ.



Желтые росчерки за кораблем выступают здесь в роли нити Ариадны – на некоторых уровнях и правда легко запутаться.

За кажущейся простотой «Зумы» стоят долгие годы работы и, как результат, практически идеальная игровая механика.

ZUMA BLITZ

03

БОЕВЫЕ ЖАБЫ

РАЗРАБОТЧИК: PopCap Games **ИНТЕРНЕТ:** http://apps.facebook.com/zumablitz

Zuma Blitz не имеет никакого отношения к инди (ей скорее бы подошла наша рубрика «в браузере» нашего раздела бесплатных игр), но тут есть два важных момента. Во-первых, игру сделали PopCap, а это Plants vs Zombies, Bejeweled и Peggle. Во-вторых, при неосторожном обращении она способна разрушить всю вашу жизнь.

PopCap уже проворачивали этот трюк в Bejeweled Blitz. Идея такова: поместить свою классическую игру в «Фейсбук» и сократить длину партии до одной минуты. Основная механика «Зумы» не тронута. По центру экрана сидит жаба, вокруг которой творится спортлото: катятся две волны разноцветных шаров, которые надо сокращать по принципу «три в ряд» – добавляя в линии новые шары, которыми и плюется земноводное.

Дальше начинается интересное. Одна партия – одна минута; это такой тонкий намек на то, что в Zuma Blitz можно сыграть в рабочий перерыв и любой свободный момент. Вы знаете, насколько эта игра увлекательна? Десяток партий – и эта маленькая минута становится оправданием к вашему «еще разок». И еще разок. И еще. Такое случалось в Bejeweled Blitz, такое случается и здесь. PopCap – гениальные и очень злые психологи.

Крючок номер два тоже пришел из Bejeweled: в Zuma Blitz играют и ваши фейсбуковские друзья. Игра ведет статистику партий и показывает красивые графики: вот эта линия – ваши рекорды, вот эта – вашего друга. Каждый вторник очки обнуляются. И тут же начинается новое негласное соревнование.

Третий крючок – новый. Чем больше вы играете, тем сильнее становится ваша жаба – и тем солиднее цифры полученных очков. Это простейший, примитивный способ удержать игрока – и он работает. Особо ярые могут купить местную валюту – идолов – за настоящие деньги, и сразу же прокачать свою тачку. Но, в отличие от многих социальных игр, это не критично: Zuma Blitz – игра про внимательность, ловкость рук и удачу, а не про толщину кошелька. И еще: игры PopCap, вне сомнений, идеальны с точки зрения игровой механики, но почти всегда страдают по эстетической части. Peggle, Chuzzle и Bejeweled (для озвучки которой, похоже, приглашали насильника) – образцы безвкусия. «Зуму» эта участь всегда обходила, и с блиц-вариантом все то же хорошо.

В Zuma Blitz нет никаких сверхважных нововведений, игра не поражает своим видом, и, по большому счету, в PopCap повторяют пройденное. Несмотря на это, достаточно двух партий, как приходит ощущение, что ничего интереснее в мире нет. Будьте осторожны. ■

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

НОВОСТИ FREE 2 PLAY | О СЕТЕВЫХ ИГРАХ, КОТОРЫЕ НЕ НУЖНО ПОКУПАТЬ

НАЕМНЫЕ ВОЙНЫ

ГОТОВИТСЯ WAR INC. BATTLE ZONE

War Inc. Battle Zone выглядит, как серьезный военный шутер. Но геймплей должен быть аркадным – никакой тактики.

По версии разработчиков, люди в 2012 году не умрут от конца света, зато будут регулярно воевать. Одному из таких конфликтов игра и посвящается.

Бесплатные шутеры от первого лица уверенно выходят на второе место в списке самых разрабатываемых онлайновых игр, уступая первенство только MMORPG, да и то, судя по всему, ненадолго. Новую free 2 play стрелялку под названием War Inc. Battle Zone делает Arktos Entertainment Group. Игра будет посвящена противостоянию наемных организаций. Battle Zone должна получиться без претензий на реализм – разработчики обещают веселую аркаду с сумасшедшей беготней по уровням. Особенность игры – в больших уровнях, на одной карте смогут столкнуться до 64 игроков. Правда, количество участников зависит от локации: кроме карт для массовых разборок должны быть и маленькие уровни для перестрелок ввосьмером. О режимах игры толком ничего неизвестно. Скорее всего, разработчики обойдутся стандартными мультиплеерными, вроде Death Match, Capture the Flag и так далее. И о графике: для бесплатный игры она замечательная. Проект только что перешел на стадию закрытого бета-тестирования. Информацию о том, как оставить заявку на участие, можно найти на официальном сайте игры, который указан в специальном блоке по соседству. ■

УБИЙСТВЕННЫЕ ЦИФРЫ

ХАЛЯВА ПОБЕЖДАЕТ ПОДПИСКУ

todays gamers

newzoo

Когда-нибудь WOW тоже станет free to play.

Компания Newzoo регулярно проводит исследования игрового рынка и аудитории компьютерных развлечений.

Аналитики продолжают исследовать рынок онлайновых игр – в прошлом месяце почти одновременно появились результаты сразу двух разных исследований. Так, компания Newzoo осведомилась о предпочтениях американских геймеров и выяснила, например, что в США в различные MMO играют около 47 с половиной миллионов человек, причем 80% из них – это те, кто выбирает именно free to play. В игры с подпиской играют всего 12 миллионов геймеров, причем большинство из них – наверняка поклонники World of Warcraft. Сам же рынок в этом году вырос аж на 30%, и теперь его объем составляет 2.28 миллиарда долларов. Другую статистику предоставила аналитическая компания Parks Associates, по мнению которой, популярность игр по подписке, вроде той же WOW, в прошлом году сильно упала. Если в 2009 году их доля на рынке составляла 35%, то в 2010 эта цифра уменьшилась до 28%. Зато у специализирующихся на free 2 play компаниях доходы увеличились – кстати, в исследовательском докладе отмечается успех социальных игр, которые остаются источниками больших доходов. И еще одна интересная цифра: предметы и прочие внутриигровые вещи в условно-бесплатных играх покупают всего 20% от общего числа пользователей. Тем не менее, они делают всю прибыль. ■

ОНЛАЙНОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ

TRANSFORMERS ONLINE – ЧАСТЬ НОВОЙ ФРАНШИЗЫ

Следующий фильм будет тесно связан с MMO-игрой. Как? Неизвестно.

Получится ли Transformers Online такой же качественной, как War for Cybertron? Если честно, сомневаемся.

После второго фильма с Меган Фокс (Megan Fox) в одной из главных ролей и игры Transformers: War for Cybertron огромные шагающие роботы-трансформеры оказались на пике собственной популярности; создатели оригинальной коллекции игрушек Hasbro это, кажется, прекрасно понимают – они санкционировали разработку MMO-адаптации популярной вселенной. Санкционировали, надо сказать, довольно давно, а разрабатывать Transformers Online было поручено китайской команде NetDragon, которая в ответе за Heroes of Might and Magic Online и Dungeon Keeper Online. Однако до недавнего времени было непонятно, к чему будет приурочена игра. Теперь же оказалось, что онлайновые «Трансформеры» станут частью новой франшизы, куда, кроме MMO-игры, входит новый фильм (уже снимается) и аттракцион в паре развлечений. Вопреки неутешительным слухам, издаваться проект будет по всему миру, включая Корею и Китай – ну, разве что, вполне возможно, Россию обидят. Теперь осталось понять, что это за новая франшиза. ■

ПРИРОДА И ДВИГАТЕЛИ

ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА О РОБОТАХ И МАГИИ

Сеттингом и даже визуальным стилем игра напоминает Final Fantasy. Вопрос в том, на что будет похож геймплей?

Смущает робот на заднем плане. А покататься дадут?

В свое время Final Fantasy начала в индустрии моду на гибридные сеттинги – совместив в себе сказку и фантастику. Точно так же собираются поступить, например, авторы Royal Quest из Katauri Interactive. Этому примеру последуют и в компании burda:ic, которая в прошлом месяце анонсировала свой новый проект ARGO Online, условно-бесплатную MMORPG, где два непохожих народа ожесточенно воюют друг против друга. Непримиримая вражда разгорится между расами Флоресслa (Floresslah) и Ноблианс (Noblians): первая почитает природу, а значит, владеет магией, в то время как вторая полагается на механическое оружие и технику. Как сообщает пресс-релиз, игру делают, ориентируясь на PvP с одновременным участием до сотен игроков. Кроме того, нам обещают продвинутую систему игровых петов. Из других особенностей – низкие системные требования: ARGO должна без трудностей заработать даже на системах с видеокартами уровня GeForce 9400 GT 512MB. Графика, правда, страдает от недостатка полигонов, но в случае с бесплатной игрой разве это важно? Релиз запланирован на начало 2011 года. ■

Успех Kingdom Conquest может начать моду на бесплатные ролевые игры для iPhone.

FREE 2 PLAY НА ТЕЛЕФОНЕ

Бесплатные MMORPG медленно, но неуклонно захватывают рынок компьютерных игр, а вместе с ним – и индустрию вообще. Например, в прошлом месяце ролевая free 2 play игра под названием Kingdom Conquest вышла на iPhone и iPod touch. Проект представляет собой смесь из классической RPG и элементов стратегии. С одной стороны, там нужно построить свое собственное королевство, а с другой, управляя героем от третьего лица, сражаться с демонами и выполнять классические квесты. ■

Своим ярким стилем Tribes Universe похожа на оригинал. Да и монстры там почти такие же бегали.

TRIBES UNIVERSE В НОВОМ ГОДУ

С анонсом FireFall разработчики из Red 5 Studios, также известные как создатели культовой в узких кругах игры Tribes (в FireFall четко прослеживаются ее черты), подкинули гениальную идею своим конкурентам: эту самую Tribes возродить. Сделать это в результате решила Hi-Rez Studios, начавшая работы над проектом Tribes Universe. Впрочем, с FireFall ее роднит не так уж много – разве что джетпаки и транспорт: по сути, нам готовят самый простой многопользовательский шутер с режимами вроде Deathmatch и Capture the Flag. Разве нужна нам такая Tribes в 2011 году? ■

ИГРАТЬ!

WORLD OF WARCRAFT
www.wow-europe.com/ru

BATTLEFIELD HEROES
www.battlefieldheroes.com

CHAMPIONS ONLINE
www.champions-online.com

STAR TREK ONLINE
www.startrekonline.com

WAR INC. BATTLE ZONE
www.thewarinc.com

TRIBES UNIVERSE
www.tribesuniverse.com

Автор:
Иван Сапров

Юмор в проекте тоже будет. Прекрасный ведь крысиный король!

ROYAL QUEST

КОРОЛЕВСКИЙ FREE 2 PLAY

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-Софтклаб
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Katauri Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** www.royalquest.ru
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** в разработке

Katauri Interective, которая за свои «Космические рейнджеры» и King's Bounty считается чуть ли не лучшим разработчиком игр в России, вслед за Nival и другими менее известными студиями переезжает в область условно-бесплатных игр. Сейчас команда из Калининграда занимается MMORPG Royal Quest, совмещающей в себе концепцию Ragnarok и Diablo с идеями Final Fantasy.

На «Игромире» Royal Quest представляли долго и подробно – весь рассказ можно свести к тому, что через полтора года выйдет очень красивая «русская Ragnarok Online», с огромным сказочным миром. Сказано громко, но, учитывая послужной список Katauri, обещаниям хочется верить.

FINAL DIABLO

Несмотря на фэнтези-сеттинг, в Royal Quest не будет никаких гномов и эльфов (разработчикам они надоели), зато будут существа, которые подозрительно похожи на экземпляры кунсткамеры, мутантов из комиксов или прилетевших покорять человечество инопланетян. Что ж, может, это и лучший выбор. Зато игровой мир довольно каноничен. По словам разработчиков, локациям вообще уделяют много внимания: обещают и непохожие друг на друга подземные лабиринты, и по-королевски величественные залы каких-то дворцов, и волшебный лес. Кроме сказки, которая, видимо, является основой для антуража, здесь в наличии и элементы фантастики – это касается, в первую очередь, оружейного арсенала и внешнего вида героев. Так, по ходу игры лучник Робин-Гуд превратится в мрачного убийцу-снайпера в черном балахоне, как у Эцио Аудиторе, а помимо мечей и прочего холодного оружия, характерного для Средневековья, тут будут вполне современные пистолеты и ружья. Смешением стилей Royal Quest до боли напоминает Final Fantasy – от знаменитой японской RPG проект Katauri также унаследует и систему стихий. Их в игре будет несколько, и все они классические – огонь, вода и так далее. К разным стихиям принадлежит большинство монстров (кто-то, к примеру, состоит из молекул огня, кто-то – ледяной), на категории сти-

По скриншоту не понять, однако в динамике игра выглядит великолепно. Особенно хорошо получилась вода.

С обычными волкоподобными существами тоже придется сражаться – какая Diablo-игра обойдется без этого?

Надеемся, что таких невзрачных противников, как эти жуки, будет минимум.

хий подразделяется и оружие. Исходя из этого придется думать над тем, какое оружие или, точнее, какую стихию лучше всего использовать в том или ином сражении. Тут все как обычно: получать удары огненным мечом демону из огня только в радость. Зато Katauri честно сравнивают Royal Quest с Ragnarok, и неудивительно – ведь в основе проекта лежит хорошо знакомая механика.

Создавая персонажей, разработчики не боятся отходить от стереотипов. Робота, из которого высыпаются игральные карты, мы, кажется, еще нигде не видели.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

Чем-то новым кажутся сражения за территорию – они вполне могут стать чуть ли не самой интересной частью игры: на картах в Royal Quest располагаются замки – их можно захватывать и отвоевывать у других игроков. Получая в свое распоряжение дворец и прилежащую к нему территорию, игрок на какое-то время обеспечивает частной собственности неприступность. В эти минуты нам позволят или установить плату за проход через земли новоиспеченного королевства, или даже населить их монстрами любого уровня. Часть получаемого другими игроками опыта от расправы над тварями на вашей территории переходит вам, поэтому, чем больше крови прольется, тем больше XP удастся заработать. Нападать на других игроков можно будет не везде: друг с другом игроки будут биться на специальных PvP-локациях (хотя дуэли по взаимному согласию также будут возможны). При этом убитый персонаж выронит часть собственного инвентаря, и его сможет подобрать победитель. Тут же оговоримся: разработчики обещают, что редкие и важные для игры предметы исчезать в случае поражения не будут. Развиваются местные персонажи по стандартной схеме. Сначала определяемся с классом, а на 20-30 уровне выбираем одну из двух специализаций, которая улучшает целый ряд параметров. Также станут доступны более стильные одеяния – типичная визуальная эволюция персонажей.

Несмотря на то что до выхода Royal Quest остается почти полтора года, уже сейчас можно представить, что может получиться: если Katauri должным образом реализуют свои идеи (в чем мы не сомневаемся, учитывая их опыт), в России появится отличная многопользовательская ролевая игра в лучших традициях Ragnarok. Другой вопрос – насколько и для кого она будет актуальна в 2012 году? ■

В ROYAL QUEST ЛУЧНИК РОБИН-ГУД СМОЖЕТ ПРЕВРАТИТЬСЯ В МРАЧНОГО УБИЙЦУ-СНАЙПЕРА В ЧЕРНОМ БАЛАХОНЕ, КАК У ЭЦИО АУДИТОРЕ.

Арсенал по ходу игры будет меняться: если сначала главным оружием охотника будет лук, то впоследствии он сможет воспользоваться ружьями.

Разработчики обещают динамичные и красивые бои: они-то и должны стать самой интересной составляющей Royal Quest.

ДМИТРИЙ ГУСАРОВ

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР KATAURI INTERACTIVE

О ROYAL QUEST, О СЕБЕ И О ТОМ, ЧТО ТАКОЕ УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ МОДЕЛЬ

? Откуда взялась идея совместить сеттинг сказочного мира с элементами фантастики? Если честно, похоже это на Final Fantasy.

Очень правильные мысли, FF – отличный пример для подражания. Совмещая сеттинги, мы фактически развязываем себе руки и обеспечиваем простор для воображения. Например, благодаря этому, стрелки в Royal Quest смогут ходить в костюмах ковбоев и стрелять с двух рук. Это очень стильно и современно воспринимается.

? Недавно Сергей Орловский сказал, что сюжет в онлайновых играх никому не нужен, всем нужна прокачка и PvP. Согласны? Какое внимание уделяется сценарию и чем он будет хорош?

На то он и онлайн, чтобы угодить всем игрокам. Если какой-то игрок выполнит свой квест, это не значит, что другие игроки потом его выполнить не смогут. И получается, что главного босса валят разные люди, причем многие многократно, чтобы помочь другим игрокам или выбить редкую вещь. Поэтому о каком-либо сюжете в онлайн-играх говорить не приходится. Есть завязка сюжета и повод выполнять задания. Так что Сергей Орловский сказал все верно. Мы же, как и всегда, не обещаем никаких сюжетных откровений. Будет классический сюжет и много дополнительных заданий, которые и рисуют перед игроком картину мира. Фирменная атмосфера и сюрпризы от Katauri прилагаются.

? Тогда расскажите подробнее о геймплее.

Мы делаем динамичный геймплей, который не напрягает игрока, и при этом оставляет большой простор для мастеринга и разнообразного отыгрыша. Игровая камера изометрическая, много интересных локаций, плотно наполненных объектами. Локации комфортных для их преодоления размеров, высокая скорость заклинаний и ударов в духе «Рагнарока Онлайн» или Diablo. Это своя ниша, так что конкурировать с WoW или LineAge 2 и с их многочисленными клонами мы не будем.

? Сегодняшняя Royal Quest выглядит красиво и современно, но к 2012 она может устареть. Это ведь не финальный вариант графики? Может быть, используются какие-нибудь особенные технологии?

Лучшая технология – это художественный вкус, выверенный визуальный стиль и талант художников. Это не может устареть даже через 5 лет. К тому же качество картинки у нас постоянно растет. Движок развивается и поддерживает все, что нужно для создания современной игры. И давайте не будем забывать об оптимизации. Жанр MMO ведь не зря называется «массовым». Делая MMO, надо понимать, что завышенные технические требования – это большой недостаток.

? Корректно ли сравнивать сетевые режимы Diablo 3 и Royal Quest? Геймплеем обе игры очень похожи.

Верно с точки зрения пропорций, камеры, управления и даже графики. Но нельзя путать полноценную MMO с игрой, заточенной под сингл и кооперативное убиение монстров. В Diablo нет цельного мира для обитания, социального элемента, гильдий, захвата замков и прочих MMO-особенностей.

? Возможно ли такое, что после релиза Royal Quest студия Katauri Interactive снова переключится на однопользовательские игры? Какие игры интереснее разрабатывать и принципиальна ли разница?

В данный момент мы делаем онлайновую игру, и это нам очень нравится, мы ведь осваиваем новые горизонты. Это интересно – намного лучше, чем делать очередное продолжение одной и той же игры. Загадывать на будущее рановато. Есть мнение, что в самом ближайшем будущем все игры будут в том или ином роде онлайновыми. По крайней мере, они точно будут запускаться на удаленных серверах. Это сделает неважным то, какая видеокарта стоит у пользователя, позволит мериться достижениями, нанесет непоправимый ущерб пиратам в их существующем сейчас виде.

? В одном из интервью вы назвали King's Bounty игрой вашей мечты. Как теперь назовете Royal Quest и какое значение она имеет для Katauri?

Это новый этап развития для нашей команды, новая вершина, которую мы хотим покорить. Совместить в одной игре Diablo и Ragnarok – это крайне серьезный вызов.
Также интересен факт создания игры, которую можно планомерно развивать

Разработчики гордятся, что в их новом проекте удары оставляют за собой красивые шлейфы.

Транспорт здесь тоже будет: например, вот эти курицы, похожие на Чокобо из Final Fantasy.

после выхода. Полагаю, это очень приятно – постоянно добавлять в игру что-то новое. Для однопользовательских игр такой поддержки быть не может, там надо «впаривать» пользователям аддоны и сиквелы ради рентабельности.

? Аудитория онлайновых проектов все же отличается от той, которая предпочитает однопользовательские игры. Однако, судя по всему, Royal Quest делается таким образом, чтобы в итоге понравиться и людям, которые привыкли играть в одиночку. Какая, по вашему мнению, категория геймеров будет играть в Royal Quest?

Огромная аудитория, которая любит изометрические игры типа Diablo, Torchlight, Titan Quest, Sacred и т.д. Все они получат качественную MMO-игру. На данный момент единственная качественная MMO в таком жанре – это Ragnarok Online. Но она уже очень устарела графически и логически. Кроме того, она слишком корейская, а мы делаем игру для европейцев – гораздо более серьезную в плане игрового мира. Насчет одиночек ответа дать не смогу, насколько им будет комфортно. Игра делается именно для небольших групп. Например, 2 человека – это уже группа. Мы это в игре будем всячески поощрять.

? Royal Quest делается с расчетом на российских игроков, как «Аллоды», или в том числе и для западного рынка?

Никаких князей, церквушек и других элементов славянской культуры в наших играх нет. Мы всегда делаем игры интернациональные, воспринимаемые как в России, так и в Европе и в Америке.

? Вы решили делать онлайновую игру, потому что в России на ней проще заработать? Или по другим причинам?

Причин очень много. Во-первых, мы можем сделать клиентскую онлайн-игру. Во-вторых, надо двигаться дальше, об этом я говорил ранее. В-третьих, издатель согласен платить деньги. Ну и так далее – включая борьбу с пиратством и финансовые перспективы.
Но важнейшая причина в том, что такой игры на рынке нет. Другие игры – это почти все клоны World of Warcraft и LineAge 2. Тем, кому это надоело, играть не во что. Людям нужны другие новые игры!

? Многие говорят, что Katauri Interactive – лучшая в России компания-разработчик игр. А вы как считаете?

Однозначно в России ранее была лучшей компанией Nival, создавшая много хороших и крепких игр. Но после того как ее большая часть отошла к Astrum и «нивалов» стало несколько с разными руководителями и командами, я даже не знаю, что и сказать. Одни из них делают «Аллодов», другие PrimeWorld. Насколько я понимаю, это самые большие и сильные российские разработчики. Вообще в России игровых компаний, которые больше нашей, очень много. Но все они делают кучу маленьких казуальных и социальных игр, занимаются портированием, приставками, телефонами и т.п.
Наша компания не соревнуется с другими разработчиками, не претендует на титулы. Мы просто хотим сделать очень крутую игру, чтобы игроки в нее играли, а другие разработчики копировали наши идеи. Пока это удавалось. Мы видели уже добрый десяток игр, в которых своровал контент из King's Bounty. Эти люди, конечно, нехорошо поступают, но нам приятно.

Да, мы тоже сразу вспомнили Prototype.

Монстры в стиле японских аниме и, в частности, jRPG. Сразу видно, откуда разработчики черпают вдохновение.

? Представьте: Katauri не существует, а вы – рядовой геймдизайнер. В какой студии хотели бы работать и почему?

Я лично мечтаю работать рядовым геймдизайнером в маленькой компании, не более 10 человек. Делать игру-скроллер типа R-TYPE или RPG типа PuzzleQuest. То есть что-то маленькое, но крутое. В существующих больших компаниях мне работать совершенно не хочется, это очень тяжело для творчества.

? Free 2 play – идеальная бизнес-модель для российского рынка. Да или нет? Почему?

Прямо какая-то ломка у всех с условно-бесплатной моделью. Это система, за которой будущее. Не для России, а вообще. Подписка – это частный случай free 2 play с обязательным платным аккаунтом. Эта модель дает возможность бесплатно зайти в игру, что очень важно. Да и других преимуществ тьма. Человек может перестать играть в любой момент, и ему не надо думать об оплаченном ранее аккаунте и упущенных деньгах. Человек может зайти и поглядеть на своего персонажа через год. И только если человек захотел в игре что-то сделать, он совершает оплату. Совсем другое дело, когда условно-бесплатные игры превращают в выкачивание денег из потребителей. Но это все временно, эпоха дикой монетизации непременно закончится, и наступит век free 2 play с премиум-аккаунтами.

? Вы как-то сказали, что отечественная индустрия после кризиса будет подниматься с колен. Кризис, вроде, миновал, но активность проявляют всего несколько игровых студий (Katauri, пара компаний, сотрудничающих с «1С-СофтКлаб», и Nival). Что с остальными? Можно ли сказать, что выжили сильнейшие?

Кризис сильно ударил по геймдеву, но еще сильнее ударили модные тренды вроде браузерок и социалок, куда ушли и люди, и деньги, спасаясь от этого кризиса. Теперь они делают «счастливые фермы» для домохозяек и, кстати, неплохо там живут.
Мы очень благодарны кризису и модным трендам. Благодаря им, почти весь трэш переместился в браузерки и социалки. На рынке труда появились незанятые квалифицированные кадры. Наша компания автоматически стала передовой и редкой, которая делает большую MMO. Да, все очень хорошо сложилось. ■

«МЫ ВИДЕЛИ УЖЕ ДОБРЫЙ ДЕСЯТОК ИГР, В КОТОРЫХ СВОРОВАН КОНТЕНТ ИЗ KING'S BOUNTY. ЭТИ ЛЮДИ, КОНЕЧНО, НЕХОРОШО ПОСТУПАЮТ, НО НАМ ПРИЯТНО».

Автор:
Иван Сапров

ПУТЬ ИМПЕРАТОРА

РОЛЕВАЯ ИГРА О КИТАЙСКОМ ТРОЕЦАРСТВИИ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Kingdom Heroes
- **ЖАНР:** MMORTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Aeria Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Nival Network
- **РАЗРАБОТЧИК:** UserJoy Technology
- **ИНТЕРНЕТ:** www.zzima.com/emperor
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** бета-тестирование

У «Пути императора» есть как минимум один весомый аргумент в пользу права на собственное существование: это игра, в основе которой лежит конкретный и, в общем-то, довольно интересный исторический период древнего Китая. Речь идет об эпохе Троецарствия, когда вся страна в течение многих лет находилась в состоянии гражданской войны.

Для прожженных онлайновых геймеров это такая же классика, как антураж Второй мировой для любителей шутеров (до «Пути императора» вышли Aika и Heroes of Three Kingdoms на ту же тему). И хотя реальной истории здесь немного, и Троецарствие выбрано, кажется, только для того, чтобы мастерски поделить весь геймерский поток на три огромные фракции. Но все равно: древний Китай – это отлично.

ПРОТОРЕННОЙ ДОРОГОЙ

Игра интересна не только сеттингом. «Путь императора» в некоторых моментах повторяет аналогичные MMO, но у игры есть и принципиальные отличия, которые преображают привычный геймплей – например, рекруты. Здесь можно взять к себе в новобранцы нескольких солдат – от двух до шести, их число зависит от класса основного персонажа – причем развиваться они будут, с одной стороны, параллельно с главным героем, но в то же время независимо от него. С помощью таких сослуживцев можно будет даже выполнить очередное задание (или надавать по роже особо толстому неприятелю). Виртуальными товарищами можно управлять, используя тактику, а еще их можно продавать на аукционах. Так-

Эпических сражений здесь, конечно, нет, но схватки многолюдны.

На архаичную графику во время игры не обращаешь внимания: в процесс вовлекает потрясающий антураж и музыка.

же таких вот друзей можно заставить автоматически нападать на всех находящихся в округе монстров – это один из самых легких способов зарабатывать опыт. Кстати, PvE-часть игры легко проходится даже в отсутствие компьютерных помощников: почти любого моба можно убить за несколько ударов, а уровень противников не соответствует их реальной силе – на самом деле, они почти всегда слабее. Грамотный игрок без проблем одолеет врага, который на двадцать уровней выше. Правда, колоссальным опытом такие победы тоже не вознаграждаются. От разницы уровней количество начисляемых очков никак не зависит. В PvE даже проще качаться, выполняя квесты. Здесь они самые простые: подай, принеси, убей.

ИМПЕРАТОР ПРОТИВ ИМПЕРАТОРА

Куда интереснее обещает быть PvP-часть, которая на момент написания текста в полной мере еще не работала. Проект мы смотрели в режиме закрытого бета-тестирования, но на момент выхода этого номера он уже будет переведен в ОБТ. Так что сейчас с «Путем императора» совершенно спокойно сможет ознакомиться любой желающий. В том числе уже должна быть реализована возможность попробовать себя в полноценных боях за территорию, которые мы видели только с «ограниченной функциональностью». Хотя схватки впечатляют даже в таком виде. PvP представляет собой совместные битвы за огромные города-крепости. Впоследствии города под свой контроль берут гильдии, назначается префект, и устанавливаются налоги на проведение торговых операций в регионе. Захват региона здесь выглядит так же, как и везде, за одним исключением: есть возможность управлять осадным оружием, которое необходимо, чтобы разломать ворота крепости. Сражения за территорию происходят постоянно, и эти битвы настолько увлекательны, что игре кое-что можно и простить. Более того: в «Пути императора» есть даже морские баталии, а в случае проигрыша в PvP-игре персонажи не теряют опыт – в общем, все условия для того, чтобы игрокам было комфортно и уютно.

Древний Китай без колдовства – это все равно что фэнтези без орков.

Морские бои не дотягивают до уровня «Корсаров Онлайн», но, в целом, производят хорошее впечатление.

На PvP здесь, на самом деле, толкает практически все, начиная с упрощенного PvE и скучных квестов и заканчивая агитками, которые периодически появляются на экране: «сегодняшняя битва состоится во столько-то по московскому времени». Кооперативной игры в «Пути императора» предостаточно, а наилучшее развлечение в ней заключается в том, чтобы совместно с друзьями крошить управляемых другими людьми неблагочестивых вояк, защищая земли своего, ставшего уже почти родным китайского правителя. В общем, если вы любите PvP в ролевых играх, «Путь императора» вполне может прийтись вам по душе. ■

В «ПУТИ ИМПЕРАТОРА» ЕСТЬ ДАЖЕ МОРСКИЕ БАТАЛИИ, А В СЛУЧАЕ ПРОИГРЫША В PVP ПЕРСОНАЖИ НЕ ТЕРЯЮТ ОПЫТ.

Все элементы романтики древнего Китая на месте: синее звездное небо, люди в характерных костюмах и обязательный огонь. Со стороны похоже на первый уровень игры Onimusha 3.

Осадным орудиям уделают какое-то нездоровое внимание, и неудивительно – во многом именно от них зависит исход осады крепости.

Автор:
Андрей Окушко

SAGA

MMORTS ПО МОДЕЛИ FREE 2 PLAY

Ох, и тяжела ты, доля царская. То народу домиков для жизни не хватает, а ты отдавай указ строить, сами-то подданные никак не додумаются. То армия никуда не годится, бойцов ищи в каких-то загадочных «бустерах» да нанимай. То неприятель распоясается, а ты веди войска в бой да командуй, кому какую высоту занять, а кому в рукопашную отправиться…

Бой – главный и основной компонент игры. Сражаться нашей доблестной армии придется часто, причем как с ботами, так и с реальными противниками. Битвы в Saga во многом напоминают World of Battles или Warhammer: Mark of Chaos. Управлять приходится не одиночными солдатами, а отрядами, причем отрядов в схватке немного (даже три-четыре – уже хорошо). Впрочем, есть у них и деление по классам, и спецспособности: кто-то отлично сражается против пехоты, другой лечит себя или соратников, третий наносит урон вошедшим с ним в контакт врагам, четвертый поднимает защиту союзников. Да, без знания особенностей своего войска и слабостей войск врага победить можно, но трудно. И чем дальше, тем труднее. Ведь когда вы выигрываете войны, ваше королевство постепенно растет в уровнях, что открывает доступ к новым и новым заданиям. А квесты-то становятся все сложнее, отправляясь на них, вы встречаете мощных бойцов или вовсе героев, играючи расправляющихся с целыми армиями. Да и врагов разработчики понапридумывали много: от банальных лучников с копейщиками до гномьих огнеметчиков и демонов. Впрочем, почти всех из тех, с кем придется сражаться, вы можете зачислить и в свою армию. Если найдете соответствующие карты, конечно.

Почему карты? Да потому, что в Saga не обошлось без элементов коллекционной карточной игры. Карточки с изображением юнитов или заклинаний лежат в так называемых «бустерах», но чтобы собрать приличный отряд, понадобится не одна, а несколько однотипных карточек (порой до 25). На наше счастье здесь есть рынок, позволяющий меняться карточками с другими игроками, отдавая что-нибудь ненужное. А ненужное наверняка найдется, рас-то несколько, тогда как ваше королевство населяет лишь одна из них. Впрочем, особо экономные и нежелающие делиться могут создать дополнительные царства и империи, но больше одного боя одновременно вести никак не получится. Все прочие же подвластные геймеру страны будут в этот момент добывать ресурсы.

Ресурсов у нас четыре типа: золото, дерево, камень и пища. Догадаться, зачем они нужны, несложно, но где взять ту же древесину? Вариантов два. Первый: построить соответствующие добывающие здания. Только не один месяц пройдет, прежде чем от этого будет хоть какой-то прок. Хотя бы потому, что территорий для

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Saga
- **ЖАНР:** MMORTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Silverlode Interactive/ Deep Silver
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wahoo Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.playsaga.com

Иногда победить можно неожиданным способом. Например, как мы это сделали на карте-лабиринте, просто сломав стену и придя к финишной точке обходным путем. Надеемся, это фишка, а не баг.

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ?

Особых проблем со стартом не будет – достаточно скачать клиент, установить его и создать учетную запись. Впрочем, предварительно стоит выбрать, какой сервер вам больше по душе – американский или европейский? Мы рекомендуем американский, ведь именно на нем доступна полная версия игры и есть турниры, в которых шансов у начинающих на победу почти столько же, сколько у опытных игроков. Европейский же дорос лишь до стадии открытого бета-теста, и возможностей там поменьше. Ну а в России компания Nival Network, проведя закрытое тестирование, выход локализации пока заморозила.

Слоны идут на север, неприятель надеется ограбить наш караван, а мы, в случае победы, вынесем с карты неплохое ружьишко. Жаль, что нежить стрелять из него не умеет.

ПОХОЖЕ НА: BattleForge, World of Battles
ТЕКУЩИЙ СТАТУС: Полная версия (США)/Открытый бета-тест (Европа)/Заморожена (Россия)
ОБЪЕМ КЛИЕНТА: 504 Мб

Враг подло засел за крепостной стеной. Ну ничего, лучники минуты через две снесут ворота, и тогда кому-то мало не покажется.

Кавалерия оснащена самыми лучшими мечами – из тех, на которые хватило денег и уровня королевства.

застройки не хватает, а доступ к дополнительным районам столицы вы получите не сразу. И снова мы возвращаемся к битвам, после которых обычно выдается награда ресурсами (или предметами) за уничтожение врагов и захват зданий.

К слову, о предметах. Их здесь не просто много, а очень много. Нет, даже не так – очень-очень много. Система названий явно позаимствована у Diablo-подобных игр, и даже какая-нибудь банальная кольчуга имеет десятки разновидностей. Не час и не два придется потратить на выбор правильной экипировки для каждого отряда (затраченные усилия окупятся сторицей, когда вы добудете победу «на последнем хите»). Впрочем, без ограничений не обошлось, что понятно. Ну не может же маг носить полную латную броню вместо рубахи-мантии – колдовать в таком виде как-то неудобно. А отряд тяжелой кавалерии не возьмет посохи вместо копий – перед товарищами-рыцарями стыдно будет. Вот и подбирается одежка по плечам.

Итак, бойцы набраны, обмундирование со склада выписано, остается выбрать задание себе по силам. А квестов в игре сотни, причем самых разных. Тут вам и оборона города, и бег наперегонки с драконами к заветной точке, и проОТРЯД ТЯЖЕЛОЙ КАВАЛЕРИИ НЕ ВОЗЬМЕТ ПОСОХИ ВМЕСТО КОПИЙ – ПЕРЕД ТОВАРИЩАМИ-РЫЦАРЯМИ СТЫДНО БУДЕТ.

хождение лабиринта, и сопровождение каравана, и даже организация крестьянского восстания. Подобного разнообразия мы не встречали уже давно, и здесь Saga даст сто очков вперед соперницам. Одно печалит: искусственный интеллект если и поднялся выше плинтуса, то ненамного. Основной метод борьбы с геймером у «железного мозга» прост: соберем все войска в кучу и пойдем в атаку (хотя в условиях численного превосходства работает еще как). Улучшенная версия такой тактики звучит как «подождем, пока игрок подойдет поближе, а потом уже наваляем ему». На что-то большее ИИ не хватает, хорошо хоть, здесь есть сражения с другими геймерами. Правда, многопользовательский компонент пока отстает от однопользовательского. Да, есть кооператив, и всегда можно позвать на помощь товарища, чтобы справиться с особо сильным врагом. Да, есть сражения за территории, но ввязываться в них стоит лишь на высоких уровнях (лучше не раньше тридцатого) и с подготовленной армией. Зато совсем недавно появилась настоящая отдушина для новичка – турниры, где победа зависит только от вашего умения управлять войсками и немножечко от выбранных случайным образом войск. И мы точно знаем, это – не последнее нововведение в деле убиения армии друга посредством «Саги». Так что самое время начать играть. Если вы, конечно, не ярый ненавистник стратегий. ■

Списочек заклинаний, конечно, не запредельный, но и не маленький. На наш век, как говорится, хватит, а там создатели еще чего-нибудь подкинут. Любят они это иногда делать.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5

Огромное количество интереснейших квестов и мини-кампаний; шесть разных рас со своими юнитами и заклинаниями.

Искусственный интеллект компьютерных оппонентов слабоват; а многопользовательскую часть явно надо расширить, порадовав не только «старшие» уровни.

ПРОЦЕСС ПЕСТОВАНИЯ СОБСТВЕННОЙ АРМИИ И ИЗБИЕНИЯ С ЕЕ ПОМОЩЬЮ ВРАГОВ – УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ШТУКА.

7.0
хорошо

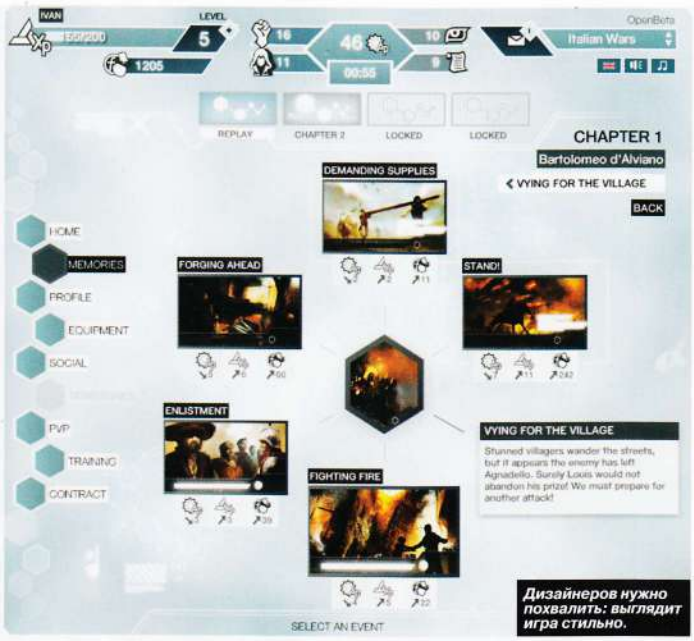
★ В разделе «Бесплатные игры» все оценки отражают текущее состояние игры и будут изменяться со временем.

ЗА ЧТО НУЖНО ПЛАТИТЬ?

Бесплатно (то есть за игровую валюту) в Saga доступны лишь отряды-нейтралы, а также по одному типу солдат для каждой из нации (само собой, не элитных). Остальные распространяются в бустерах, где набор карт случаен (хотя выбрав «принадлежащие» нации бустеры, можно повысить шанс найти нужную карточку). И вот за них уже придется платить кредиты, приобретаемые за реальные деньги. Впрочем, неплохой армией можно обзавестись и бесплатно, но придется потратить много времени на турниры (чтобы заработать жетончики) или сбор умопомрачительного количества ресурсов (чтобы попытаться купить бойцов на рынке).

Автор:
Иван Сапров

На первый взгляд Project Legacy совсем не похожа на типичную социальную «Мафию», но это впечатление обманчиво: работает она по хорошо знакомым принципам.



Дизайнеров нужно похвалить: выглядит игра стильно.

ASSASSIN'S CREED: PROJECT LEGACY

СОЦИАЛЬНЫЙ УБИЙЦА

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Entertainment **ИНТЕРНЕТ:** apps.facebook.com/projectlegacy

Несколько месяцев назад у крупных разработчиков возникла мода делать на основе известных франшиз игровые приложения для социальных сетей (Facebook). В настоящий момент Electronic Arts готовит социальную версию своей Dragon Age, которая должна появиться в будущем году. Недавно вышел и аналогичный проект от Ubisoft – Assassin's Creed: Project Legacy.

Project Legacy имеет формальное отношение ко второй части сериала: события здесь снова разворачиваются в эпоху Леонардо да Винчи и Никколо Макиавелли, место действия – Италия (Флоренция, Венеция, Рим), а в числе встречающихся персонажей есть старые знакомые вроде Марио Аудиторе. На этом все параллели с полноценными Assassin's Creed под номером два, в общем-то, заканчиваются (меню в расчет не берем). И, что касается всего остального, – перед нами самая обычная «социальная мафия» с текстовыми заданиями и скромным PvP-режимом. Весь геймплей сводится к нажатию разных иконок, расположенных на экране в безумных количествах, миссии же проходят следующим образом: сначала выбираем задание из списка доступных, затем жмем «исполнить». А дальше – все с начала. Порой для выполнения особых поручений необходимо предварительно обзавестись какими-то предметами, которые либо достаются по ходу игры, либо приобретаются в магазине. Все это действие сопровождают тонны текста, которые подробно описывают происходящие с героем события в тот момент, пока мы занимаемся иконками. Важный нюанс: для нормальной игры в Project Legacy необходимо знать английский язык хотя бы на среднем уровне, в противном случае вы ничего не поймете. Игнорировать местные сочинения не лучший вариант: без них игра превратится в один из аналогов «Городских банд», которые есть почти во всех русскоязычных социальных сервисах.

PvP устроен по классической схеме: для начала необходимо отыскать подходящего противника, а затем одной кнопкой вступить с ним в схватку. Десяток секунд спустя победитель будет автоматически выявлен компьютером. Основной смысл всего этого в том, чтобы зарабатывать деньги, на которые приобретается недвижимость – частная собственность нужна, чтобы впоследствии заработать еще больше и стать самым богатым ассасином в Facebook. Усложняется Project Legacy нехитрой ролевой системой. У героя есть четыре параметра, которые развиваются по мере игры. Точно таким же образом растет и уровень персонажа. Естественно, на выполнение каждого действия, как обычно, расходуются очки (AP), которые восстанавливаются раз в две минуты. Это существенно замедляет темп игры, поэтому разбогатеть со скоростью Марка Цукерберга не выйдет.

На словах Project Legacy кажется посредственной игрой, но есть и плюсы. Например, тексты и вправду занятно читать, словно неплохой приключенческий роман, а интерактивность этот интерес только разогревает. Жаль только, что новая Assassin's Creed полностью линейна,

> СОБЫТИЯ СНОВА РАЗВОРАЧИВАЮТСЯ В ЭПОХУ ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ И НИККОЛО МАКИАВЕЛЛИ, МЕСТО ДЕЙСТВИЯ – ИТАЛИЯ (ФЛОРЕНЦИЯ, ВЕНЕЦИЯ, РИМ).

и повлиять на события никак нельзя – мы здесь скорее просто изучаем развернутое сочинение на тему ордена убийц в Италии эпохи Возрождения. Отдельных личностей может увлечь местный PvP – это вариант для тех, кому заняться ну совершенно нечем.

Assassin's Creed – не первая игра от Ubisoft, выпущенная для социальной сети, до нее была The Settlers – My City, которая тоже основывается на популярной игре. Учитывая, что в эту сферу перебирается и Electronic Arts, можно предположить скорый наплыв упрощенных специально для Facebook вариантов больших игр. Играть в них будем, правда, уже не мы. ■

Автор:
Дмитрий Рубанов

НОВОГОДНЕЕ НАСТРОЕНИЕ

НОВОГОДНИЕ ПРАЗДНИКИ – ЭТО СВОЕГО РОДА ИСПЫТАНИЕ НА ВЫНОСЛИВОСТЬ В УСЛОВИЯХ ЭКСТРЕМАЛЬНОГО БЕЗДЕЛЬЯ. ЕСЛИ НЕТ ВОЗМОЖНОСТИ С ПЕСНЯМИ И ФЕЙЕРВЕРКАМИ НА ПАРУ НЕДЕЛЬ УКАТИТЬ В КУРШЕВЕЛЬ ИЛИ, НА ХУДОЙ КОНЕЦ, СНЯТЬ УЮТНЫЙ ДОМИК НА МЕСТНОЙ ТУРБАЗЕ, ТО ЗАТЯЖНЫЕ ВЫХОДНЫЕ ДОВОЛЬНО БЫСТРО ПОГРУЖАЮТ В ТОСКУ. ВЕСЕЛЯЩИЕ НАПИТКИ В КРАСИВЫХ БУТЫЛКАХ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ НА ВТОРОЙ ДЕНЬ, САЛАТЫ И КОЛБАСНАЯ НАРЕЗКА – НА ТРЕТИЙ. ГДЕ-ТО ТАК ЧЕТВЕРТОГО ЯНВАРЯ ИЗ БУМАЖНИКА ИСЧЕЗАЮТ ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ, И В ДВЕРЬ СТУЧИТСЯ НЕВЫНОСИМАЯ СКУКА. О ПРАВИЛЬНОМ НАСТРОЕНИИ В ТАКИХ УСЛОВИЯХ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ И РЕЧИ... НО ВЫХОД ЕСТЬ ВСЕГДА – НУЖНО ВСЕГО ЛИШЬ ВЫБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ОТ КОТОРЫХ ПРЯМО-ТАКИ ПАХНЕТ РОЖДЕСТВОМ И НОВЫМ ГОДОМ. ХОТЯ, МОЖЕТ БЫТЬ, КТО-ТО ПРОСТО ЧИСТИТ МАНДАРИНЫ В СОСЕДНЕЙ КОМНАТЕ?

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

ПРАВИЛЬНЫЙ НАСТРОЙ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В НОВОГОДНЕМ АНТУРАЖЕ

Игры про Санта Клауса, Деда Мороза, Новый год и Рождество. Простые, веселые, возможно, даже искренние. Местами наивные, местами немного слащавые. Игры, где нет монстров, «Кольта» 1911 года и Зергов, зато есть праздник.

SANTA CLAUS

Santa Claus и Santa Claus Adventures – зеркальные копии старенького платформера Santa's Xmas Caper, только с похорошевшей графикой. Картинка словно нарисована фломастерами. Санта (Дед Мороз в русской версии) активно прыгает по уровням, собирает звездочки, подарки, елочные шары, фрукты и занимается другими типичными, по мнению создателей, для Санты (Деда Мороза) занятиями. Прямо-таки Марио на Севере. Только вот почему против деда настроены снеговики, слизни и, простите, бараны? Впрочем, неважно. Бородатый герой умеет больно пулять-ся снежками, так что вся эта новогодняя шушера быстро получает по ушам. ■

SANTA CLAUS IN TROUBLE

Santa Claus in Trouble и ее скороспелый сиквел почти неотличимы от Santa Claus студии In Images. Это тоже простенький платформер, но в трех измерениях. Все, что может здешний Санта, – бегать, прыгать и еще раз прыгать, только высоко. Уровни заполнены враждебной фауной, атаковать ее, увы, нельзя. Дедушка – законченный пацифист и даже в мыслях не смеет раздавать зверушкам пинки и затрещины. Ради чего столько мучений и танцев вокруг мишек и ежиков? Ради подарков, разумеется. По уровням раскиданы несколько типов красивых коробок. Обычные валяются где ни попадя. Вокруг ценных еще придется попрыгать. Ну а самые редкие обычно запрятаны в труднодоступных частях уровней. ■

РОЖДЕСТВО В ARMED ASSAULT

Дух рождества не чужд даже такому серьезному и сложному шутеру, как Armed Assault. Обнаружить этот самый дух, правда, непросто. Остроумные разработчики запихнули по картинке с Сантой в каждую фабричную трубу. Увидеть изображение получится, только забравшись на приличную высоту и немного пошаманив с камерой. Либо в совершенстве освоив управление вертолетом, но этот вариант подойдет только для настоящих профи.

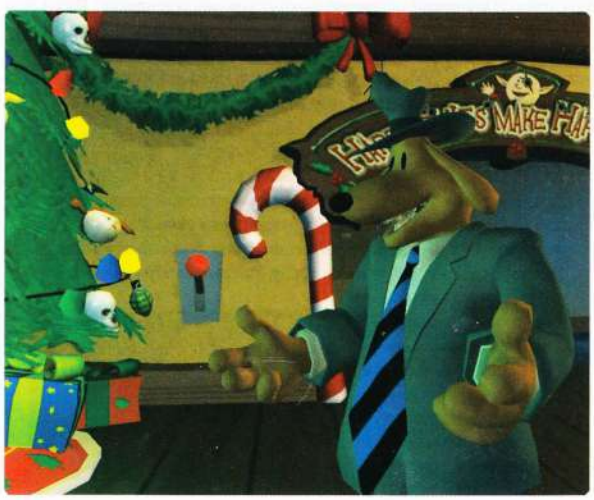
SANTA RIDE!

Две части бесплатной игрушки про гонки на оленьих упряжках. Первая – Santa Ride! – вышла в 2004 году. Вторая – в 2006. За два года, тем не менее, почти ничего не изменилось. Разве что дистрибутив «потяжелел» на 13 мегабайтов, да внешне игра слегка похорошела.
Санта ищет подарки для ребятни, которые отчего-то разбросаны по всей округе. Основная цель – собрать как можно больше коробок и сделать это как можно шустрее. По ходу движения попадаются полезные бонусы, красочно взрываются фейерверки. И все-таки очень быстро становится понятно, почему за Santa Ride! не просят денег. Просить-то, собственно, не за что. Одни сани, одна «трасса», никакого разнообразия. Все, что остается, – лишь монотонно набивать призовые очки. Зато в игре довольно приличная физическая модель. Оленья упряжка на снегу ведет себя более-менее реалистично. Ну, настолько реалистично, насколько может вести себя оленья упряжка с Санта Клаусом на борту. ■

ОБЕЗУМЕВШИЙ САНТА КЛАУС ПОСЫЛАЕТ РОБОТА-УБИЙЦУ, ЧТОБЫ НЕЙТРАЛИЗОВАТЬ СЭМА И МАКСА. ПОПЫТКА, КОНЕЧНО, ОКАЗЫВАЕТСЯ НЕУДАЧНОЙ.

SAM & MAX EPISODE 201: ICE STATION SANTA

Первый эпизод второго сезона приключений мультяшных сыщиков Сэма и Макса, сделанных по мотивам квеста Sam & Max: Hit the Road, который, хоть и классика, уже изрядно подзабыт. Релиз Ice Station Santa как раз состоялся незадолго до праздников, поэтому атмосфера соответствующая. Впечатлительных, беременных и малолетних, правда, предупредим сразу – в Ice Station Santa очень эксцентричный сюжет. По-своему очаровательный, но странный – этакая смесь Диккенса и «Плохого Санты». Обезумевший Санта Клаус посылает робота-убийцу, чтобы нейтрализовать Сэма и Макса. Попытка, конечно, оказывается неудачной, так что парочка мчится на Северный полюс выводить на чистый снег коварного деда. Сам Санта, меж тем, засел внутри своего логова с автоматом. Единственный выход изгнать демонов из седой головы старикана – собрать четыре статуэтки Всадников Апокалипсиса. ■



РОЖДЕСТВО В BATTLEFIELD HEROES

В декабре в магазине Battlefield Heroes проходила широкомасштабная рождественская акция. Во-первых, каждый, кто вложил в игру не меньше 20 реальных долларов, получил в подарок специальную версию пистолета M9. Во-вторых, весь месяц ежедневно обновлялись списки виртуальных товаров, которые можно было купить с приличной скидкой. Кроме того, в Heroes появилось два дополнительных костюма: Santa и Nikolaus. Средства, вырученные от продажи праздничных шмоток, пошли на рождественские подарки для детей из неблагополучных семей.

ЧАСТИЧКА ПРАЗДНИКА

САМЫЕ ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ НОВОГОДНИЕ УРОВНИ В ИГРАХ

Часто бывает, что игра вроде бы не о Новом годе, и даже не о Рождестве и совсем не о Деде Морозе, но отдельные ее уровни буквально пропитаны атмосферой праздника. Иногда, правда, происходящие под елкой события далеки от умиротворяющей сказки про милых зайчиков и волшебных эльфов. Хотя, так даже интереснее!

MAFIA 2

Вторая и, пожалуй, лучшая глава «Мафии 2» – «Дом, милый дом». Главный герой – Вито Скалета – возвращается в город Эмпайр-Бэй, получив ранение на сицилийском фронте. На дворе 8 января, и город только-только отходит от праздничной суеты. В руке – чемодан с немногочисленными солдатскими пожитками, по улицам раскидана снегоуборочная техника, а до родной квартиры несколько кварталов. В какие-то двадцать минут (включая поездку по заснеженному городу, пятиминутную прогулку по району и три ролика на движке) «Мафия 2» умудряется показать все то, благодаря чему прославилась первая часть. Начиная с шикарной режиссуры – и заканчивая беспрецедентно правдоподобными персонажами. Газетчик рассказывает последние новости, в баре удается перекинуться парой слов с ныне замужней соседкой, владелец магазина жалуется на тяжелые времена – в реальности Эмпайр-Бэй не сомневаешься ни на секунду.

Рождественские украшения уже сняли, город по инерции все еще дышит недавним праздником. Даже городские фонари и фары автомобилей светят как-то особенно тепло и мягко. Конечно, мы-то знаем, что главным образом, это заслуга фильтров и прочих хитрых технологий движка. Но к черту унылый снобизм: настолько романтичной и красивой зимы, как в «Мафии 2», в компьютерных играх еще никогда не было. ■

HITMAN: КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ

Стоит только взглянуть на название игры и на предельно циничный лысый череп главного героя – моментально становится понятно, что кому-то вот-вот настанет полный «Merry Christmas!». Так оно, собственно, и есть. В разгар Рождества Агент 47 получает ответственное задание устранить порнокороля Лорна де Гавлланнда и «золотого мальчика» – Чада Бингхема, замешанного в особо извращенном маньячестве. Устранить, как водится в сериале Hitman, любым доступным способом – была бы фантазия.

От обилия вариантов расправы прямо-таки рябит в глазах. Издателя популярнейшего журнала для взрослых можно банально застрелить, зарезать, отравить, столкнуть с балкона или прибить прожектором. А скомпрометировавшего себя отпрыска известного политика – отправить в веселый полет с двадцатиметровой высоты прямо из джакузи.

Уровень с двойным убийством Лорна и Чада впору было называть «Плохой Санта». Кругом елки, шары, красивые венки, снегурочки легкого поведения и Санта Клаусы с огнестрельным оружием. Да и сам 47-й, чтобы не контрастировать с окружением, может примерить ярко-красные костюм и колпак. Все, кто плохо себя вели, обязательно получат свою порцию пуль или полграмма цианистого калия в стакан с виски. ■

АТТРАКЦИОН НЕВИДАННОЙ ЩЕДРОСТИ

Зимние праздники – отличная возможность купить за символическую цену какую-нибудь отличную игрушку в онлайн-магазине Steam. Прежде чем поздравить пользователей с Рождеством, Valve обычно объявляет тотальную распродажу. Причем практически всего ассортимента: от новинок до старых хитов. Скидки порой достигают честных 80 процентов, а если покупать целую подборку игр, скажем, от Ubisoft – получится и того выгоднее. Более того, часто такая праздничная покупка обходится дешевле, чем российское джевел-издание. Так, 25 декабря 2009 года можно было ухватить Mirror's Edge и «Ведьмак: Дополненное издание» за смешные 150 рублей.

OVERLORD 2

Вводный уровень экшна с элементами стратегии Overlord 2 рассказывает о детстве внебрачного отпрыска Темного Властелина из первой части. История начинается в городке Нордберг, в момент, когда юного наследника Его Злодейшества находят верные миньоны во главе с демоническим гороховым шутом. Мелкие пакостники моментально замечают у мальчика с горящими глазами нехилый потенциал Поработителя Мира и берут его на поруки.

В Нордберге в самом разгаре новогодние гулянья. Сугробы, красивые елки, снежки, яркие фонари – жители беззаботно ждут праздника. Очень красиво, очень атмосферно. Наверное, именно так выглядит настоящий сказочный город за пару часов до Нового года. Первое задание целиком состоит из запугивания малолеток, надругательств над снеговиками и прочих мелких шалостей. Чем глубже в центр города продвигается юный Властелин, тем больше миньонов присоединяется к его войску. Апофеоз действа – переодевание верных слуг в детскую одежду и ловкий запуск большой праздничной ракеты прямо в новогоднюю елку. Праздник испорчен. Первое злодеяние удалось на славу! ■

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Red Alert 3 – стратегия сама по себе бодрая, фееричная, запоминающаяся. Медвежий десант, советские дирижабли, роботы-самураи, актер Тим Карри (тот самый засранец-портье из «Один дома 2») – здесь и без откровенно комедийных миссий как бы не до скуки. Накал идиотизма мощнее, чем у всех сериалов канала «ТНТ» вместе взятых.

Одно из самых веселых заданий в игре – захват нашего с вами города Воркута силами Империи Восходящего Солнца в канун Нового года. Миссия «Смерть Деда Мороза» – первая в японской кампании, поэтому она очень простая. Игрока обучают основам командования войсками Империи и буквально ведут за руку. Воркута, кстати, по мнению американских разработчиков, состоит из нескольких однотипных кварталов, памятника мужику с саблей и огромной праздничной елки. Зато на иллюминацию Electronic Arts не поскупились – красотища буквально слепит. Если забыть о климате, то ночная Воркута мало отличается от Лас-Вегаса.

Поначалу японцы весьма эффективно, но предсказуемо расправляются с застигнутыми врасплох русскими Иванами. Дальше шизофрения прогрессирует даже быстрее, чем инфляция в январе. Под конец миссии узкоглазые генералы цинично поджигают новогоднюю елку и какими-то неведомыми тропами топают в направлении Сталинграда. ■

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Рождественским праздникам целиком и полностью посвящена третья глава экшна Bully, вышедшего на компьютерах в 2008 году. Сложный подросток Джимми Хопкинс вот уже как полгода учится в академии Bullworth – учебном заведении для хамов и хулиганов. Основная цель Джимми – взять под контроль несколько враждующих группировок школяров. За месяцы учебы (учебы ли?) герою удается заслужить уважение хулиганов и богатеев, но остаются еще спортсмены и ботаники.

Зимой в Bully полностью меняется игровое управление, а передвигаться на скейте или велосипеде становится почти невозможно. Кругом снег, гололед, сугробы, что-то вроде атмосферы надвигающегося праздника. Но это мелочи. Веселье в стиле мультсериала «Южный парк» начинается с первого же задания, в котором Джимми необходимо взять у директора подарок от мамы – свитер с оленем на груди. Дальше задания становятся все циничнее и интереснее. Охрана вечно пьяного Санта Клауса, разборки с конкурентами Санты, участие в концерте. Действительно, чем еще заняться американскому ребенку в канун Рождества? ■

И МНОГО-МНОГО ОПЫТА ДЕТИШКАМ ПРИНЕСЛА

КАК ОТМЕЧАЮТ НОВОГОДНИЕ ПРАЗДНИКИ В MMORPG

Так уж сложилось, что ни одна серьезная ММО-игрушка не решается оставить своих преданных пользователей без праздника. Это, можно сказать, традиция. Где-то бесплатно раздают забавный лут вроде красных шапок и рогов оленя. Где-то дарят вещички посерьезнее и посолиднее. Где-то проводят специальные новогодние мероприятия – эвенты. Ну а где-то и то, и другое, и третье – разом.

WORLD OF WARCRAFT

В World of Warcraft с 15 декабря по 2 января в столицах Азерота проходит праздник Зимнего Покрова. Дедушка Зима появляется в крупнейших городах и поздравляет всех с праздником, поглощая в промышленных количествах молоко и печенье. Окружающий мир преображается – хозяева таверн украшают свои заведения, всюду появляются снеговики, открываются сезонные магазины, где можно купить зимние лакомства и подарки, включая эль Дедушки Зимы, карамельки и рецепты имбирных пряников. Такая вот пьянка-онлайн.
Только во время праздника Зимнего Покрова доступна возможность поиграть в снежки, которые можно купить у торговца или персонажа-инженера. Торжественные мероприятия сопровождаются традиционными эвентами. Игроки могут поучаствовать в спасении Северного Оленя Метцена и в поисках подарков, которые похитил Гринч. Кроме того, преображаются некоторые стандартные боссы. В дни Зимнего Покрова они, к примеру, нацепляют на головы разноцветные шапки.
Самое приятное, что 25 декабря каждый игрок может найти под елкой презент. Пусть это всего лишь забавная безделушка (реактивный робот, взрывающаяся гоночная машинка, ружье красного всадника), но ведь халява, приятно! По словам представителей Blizzard, недавнее пробуждение Смертокрыла (также известное как World of Warcraft: Cataclysm) ничуть не помешает очередному празднику в Азероте. ■

LINEAGE 2

Новогодний эвент в обязательном порядке проводится и в Lineage 2. Масштабы, конечно, скромнее, чем в World of Warcraft, но свое очарование имеется. С 29 декабря в каждом городе мира Адена появится Седобородый Дед Мороз. У старикана можно разжиться новогодними сувенирами и взять на воспитание олененка Рудольфа.
Дальше начинается форменное тамагочи. Рудольфа можно кормить и гладить. Если у олененка светится камень на шее, значит, он нуждается в ласке. Еда повышает степень сытости Рудольфа, а поглаживание – привязанность. После кормежки и сеанса телячьих нежностей в благодарность питомец на 10 минут накладывает на персонажа эффект, дающий нехилый бонус к физическим и магическим атакам. Первая стадия олененка называется Малыш Рудольф, вторая – просто Рудольф, а третья – Взрослый Рудольф. В зависимости от того, насколько хорошо вы ухаживали за Рудольфом, он вырастет в одного из шести, извините, оленей в полном расцвете сил. Персонаж же получит купоны, которые затем можно обменять на подарки у Деда Мороза. Среди подарков – рождественские елки, футболки и различные апгрейды для оружия. ■

TERROR IN CHRISTMAS TOWN

В 1995 году Майкл Зербо, автор целого ряда текстовых квестов, создал шуточную стрелялку Terror in Christmas Town на движке Wolfenstein 3D. В то время уже широко продавался Doom 2, так что особой популярности игра не снискала, а зря. Помимо циничного отстрела эльфов и белых медведей в Terror in Christmas Town была редкая для шутеров того времени мини-карта и система покупки предметов.

EVERQUEST 2

В мире Everquest 2 с середины декабря до первых чисел января в обязательном порядке проходит эвент Frostfell. Это своего рода фестиваль, посвященный празднованию сами-знаете-чего. Помимо ежедневных подарков, лотерей и ряженых персонажей, в игре открывается масса всего интересного. Например, по аналогии с World of Warcraft, имеется возможность кидаться снежками и выполнять специальные новогодние квесты.

Причем каждый год разработчики создают по одному новому праздничному заданию, но остаются доступны и старые. Сейчас Everquest 2 встречает уже седьмой по счету Новый год. То есть тематических квестов хватит на все выходные! ■

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН

Зимний фестиваль в Средиземье – один из самых длительных в MMORPG. Праздник длится с 22 декабря по самый конец января. В общей сложности – больше месяца. В эти дни в онлайн-игре по книгам Толкиена идет снег, проходят многочисленные конкурсы. Если повезет, можно выиграть новую утварь для дома или нарядный костюм. На фестивале выбираются лучшие ремесленники, устраиваются соревнования вроде «смастери предмет быстрее остальных». Персонажи разучивают новые танцы, выполняют мелкие праздничные квесты. Плюс, любой может испытать удачу в скачках или кулачных боях. Главные призы – эксклюзивные новогодние лошади и, само собой, литры эля в тавернах. Жители Средиземья, как известно, любят гульнуть на широкую ногу. Администрацией российских серверов проводятся неигровые конкурсы. Под конец года поклонники «Властелина Колец Онлайн» мастерят видеоклипы на песню «В лесу родилась елочка», рисуют аватары и просто картинки на новогоднюю тематику. ■

РАГНАРОК ОНЛАЙН

В «Рагнарок Онлайн» с Новым годом все достаточно просто. Какие главные атрибуты праздника? Дедок в красном пальто и смешной шапке да куча подарков. Так вот, в конце декабря в игре появляется Санта-Клаус. Встретить его можно в центре столицы Мидгарда. Дед раздает подарки, но не безвозмездно. Чтобы получить бесплатную безделушку, придется обыграть жадного Санту в карты. Зато разводить старика на какую-нибудь вещичку можно чуть ли не каждый час. Учитывая, что праздники длятся довольно долго, количество халявы огромно. Вместе с настоящим, хоть и жадным, Санта-Клаусом на заснеженных полях Люти или в Игрушечной башне разворачивает бурную вредительскую деятельность Лже-Санта – Антонио. За поимку самозванца персонажам полагается отдельный весьма ценный подарок.

Еще в «Рагнароке» доступны новогодние костюмы, ангельские песнопения и праздничные квесты. Самый интересный – поимка убегающих подарков. По всему миру разбросаны подарочные коробки. Каждая из них, стоит только персонажу чуть приблизиться, спешит убежать прочь. Если удастся поймать коробку – подарок ваш. Если нет – ну, наверное, не судьба. ■

ДЕТЯМ НЕ НУЖНЫ ИГРЫ

Несколько месяцев назад компания Duracell (да-да, вы правильно вспомнили розовых кроликов и батарейки) провела занятное социологическое исследование. В опросе «Какой подарок вы бы хотели найти под елкой?» приняли участие более двух тысяч детей в возрасте от 5 до 16 лет, а также их родители. Результаты оказались неожиданными. Если судить по «Топ-10», то самым популярным желанием стала продукция фирмы Apple (iPhone, iPod, iPad). Компьютерная игра в списке только одна – Lego Harry Potter Years 1-4: The Video Game, да и та лишь на 8 месте.

РОЖДЕСТВО В PORTAL

Секрет не совсем в игре, но тесно связан с ней. На стене одного из уровней Portal нацарапана ссылка: www.aperturescience.com. Сайт настоящий и содержит всякую интересную информацию о мире Portal. Если пройти по этому адресу в период новогодних праздников, то можно увидеть интересный ролик. Запись с камеры наблюдения показывает какой-то склад с фирменным кубиком, тортом и рождественской атрибутикой в виде елки и красных носков.

GUILD WARS

Регулярное для Guild Wars мероприятие Wintersday длится около 15 дней. На это время соответствующим образом преображаются основные игровые города. Персонажи буквально осыпаются мелкими подарками, участвуют в праздничных состязаниях. А в каждом городе появляются развлечения для самых буйных – битвы на снежках в режиме «8 на 8» между последователями божеств Dwayna и Grenth.

На выходных есть чем заняться как приверженцам PvP-сражений, так и любителям бегать по квестам. Первые получают красивейшую Snowball Arena, а вторые – десяток квестов и новые локации. В 2009 году такой локацией стало секретное логово Снеговика.

В дополнение к эвентам проводятся конкурсы на лучший игровой арт. В прошлом году победители получили книги Art of Guild Wars 2 с автографами разработчиков, постеры Guild Wars Penny Arcade Expo и различные ценные внутриигровые предметы. ■

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

Под конец года в столицах фракций «Аллодов Онлайн» прописываются Деды Морозы со Снегурочками (представители фракции «Праздничный Комитет»). Дед выдает повторяющийся квест по украшению города елками, снеговиками и гирляндами. Четких инструкций по расстановке украшений нет, так что игроки руководствуются собственной фантазией. За выполнение квеста полагается 250 очков репутации фракции «Праздничный Комитет». За репутацию, которую дает Снегурочка, можно купить новогоднюю одежду и оружие.

Игра в снежки пошла несколько дальше безобидных забав в World of Warcraft и Lineage 2. Снежки в «Аллодах» безвозмездно собираются со снеговиков или приобретаются в «Лавке редкостей» в категории «Праздники». Если кидать такие снежки в других игроков, то они получают бонус «Праздничное настроение». Если запульнуть кусочек праздника в монстра – из него вывалится символический подарок. Плюс, подарки лежат под елками. Это могут быть мандарины, конфеты, шампанское, гирлянды, праздничная одежда, карнавальные маски и многое другое.

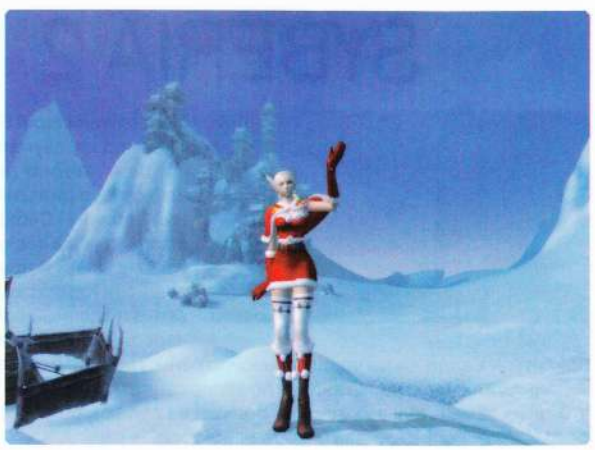
После приватизации десяти подарков персонаж получает статус «Жадный Дед Мороз». Герой с таким статусом может разбивать гирлянды, получая за это подарки. ■

PERFECT WORLD

В первой половине декабря в Perfect World прошла новогодняя распродажа, где можно было купить внутриигровые предметы (Подземный камень, Небесный камень, Камень хранилища, набор из 10 карт жизни, питомец Благодушный Кулин) со значительной скидкой.

К концу декабря мир Perfect World украсят сугробы, елки и прочая мишура. 24 числа последнего месяца года в семь часов вечера по Москве стартуют новогодние квесты – «Пожелания» и «Проводы рождества». Цель первого – собрать несколько разноцветных карт, которые потом можно будет обменять на праздничные открытки. Второе задание почти не отличается от первого – то же коллекционирование карт, только наградой вместо открыток служит некий Набор рождественских карт пожеланий.

Получить вожделенный подарок (все ведь затевается ради него!) можно, если разломать снеговика или подкинуть Санте несколько карт. Здесь-то как раз и пригодятся карты пожеланий и карты из снеговика. ■



МИНУС СТО СОРОК

СУРОВАЯ ЗИМА БЕЗ ЕЛОК И МИШУРЫ

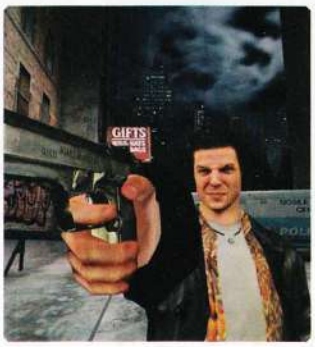
Рано или поздно новогодняя слащавость приедается. Запах хвои вызывает стойкое отвращение. Людям, спешащим поздравить со Старым Новым годом, хочется без лишних слов пробить в лицо. Ну где же нормальная зима без клоунов в красных кафтанах, эльфов-зубоскалов и прочих оленей? А вот!

FAHRENHEIT

Аномально холодная зима 2009 года, Нью-Йорк, дешевая забегаловка. Офисный служащий Лукас Кейн в трансе убивает человека и в шоке от содеянного убегает с места преступления. Температура, тем временем, неуклонно падает, и явно назревает что-то серьезное и глобальное. Игра, по сути, является интерактивным фантастическим боевиком и параллельно рассказывает драматические истории сразу нескольких персонажей – бедолаги Лукаса Кейна, детектива Карлы Валенти и ее напарника Тайлера Майлза. Мистический нелинейный сюжет, множество интерактивных сцен, отменная музыка – Fahrenheit заслуженно считается одной из лучших игр 2005 года. ■

MAX PAYNE

Снова Нью-Йорк, снова зима и снова игра года – только теперь года 2001. Детектив Макс Пэйн обнаруживает в собственном доме жестоко убитых жену и маленького ребенка. Расследование приводит Макса к целому наркокартелю, чье влияние распространилось на половину городской полиции. Черт возьми, нужно ли пересказывать сюжет одной из лучших игр современности? Конечно, нет. Вы и так все знаете. Макс на протяжении трех долгих лет бродит по заснеженному городу, теряет друзей и пытается отомстить за смерть семьи. Более депрессивного и, в то же время, затягивающего экшна в зимних декорациях еще не придумали. Даже Fahrenheit изредка позволяет себе немного позитива. Max Payne – никогда. ■



SYBERIA 2

Творческий гений Бенуа Сокаля дал жизнь сразу двум проектам в невероятно красивых зимних декорациях. Речь, конечно же, о дилогии «Сибирь» (правильный вариант «Сибирия», но российские локализаторы посчитали иначе). Игра рассказывает о приключениях девушки-адвоката Кейт Уокер, отправившейся искать загадочный остров Сибирия. Если в первой части Кейт только удается приблизиться к задворкам удивительной страны, где обитают мамонты, то в сиквеле героиня уже вовсю расхаживает по заснеженным пейзажам. Так и хочется сказать, что таких замечательных квестов больше не делают, но «Сибирь 3» по-прежнему в разработке. Релиз ожидается в течение года. ■

РОЖДЕСТВО В THE SIMPSONS: HIT & RUN

Очень веселый, хотя и не самый новый платформер. Количество различных секретов в The Simpsons: Hit & Run превосходит любые разумные пределы. Есть, разумеется, и одна новогодняя пасхалка. Как только часы Windows покажут 00.00 часов 25 декабря (католическое Рождество), в Hit & Run изменится главное меню. В углу комнаты появится елка, подарки, а Гомер еще разок примерит костюм Санта Клауса, в котором он блистал в одном из ранних сезонов телевизионных «Симпсонов».

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Далекое будущее, планета с дурацким названием E.D.N. III, две враждующие группировки, множество членистоногих монстров-переростков. Первая часть Lost Planet – одна из первых игр, заставляющих реально задумываться о том, как бы компьютерный герой по ту сторону экрана не отморозил бы себе что-нибудь жизненно важное. В мире Lost Planet холодно, очень холодно. Тепловую энергию вояка Уэйн Холден может восстанавливать лишь одним нехитрым способом – убивая орды космических жуков и тараканов. Стоит остановить процесс раздела тушек хотя бы на несколько минут – герой моментально даст дуба. ■

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Как и в случае с Max Payne, тот, кто не играл в Warcraft 3, – сам себе не друг. Настолько ловко собрать сюжет из самых распространенных штампов и продемонстрировать на выходе историю масштабов «Властелина Колец» могут только в Blizzard. The Frozen Throne развивает сюжет оригинальной третьей части Warcraft и плавно подводит игроков к событиям онлайновой World of Warcraft: Wrath of the Lich King. Падший принц Артас продолжает победоносное шествие по Азероту. Только в кадре теперь больше вечной мерзлоты, ледников и морозных тронов Короля-Лича. ■

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

Едва ли не единственная действительно классная компьютерная игра по мультфильму за последние несколько лет. Такие платформеры на PC буквально на вес золота. Да еще и атмосфера зимняя, жизнерадостная. В основе – сюжет второй части «Ледникового периода», только в центре событий интерактивной версии не тигр, мамонт и ленивец, а Скрэт – саблезубый крысобел. Очень достойный выбор для тех, кому не по душе серьезность Max Payne и Fahrenheit и пафосность The Frozen Throne, но и скакать по крышам в костюме Санты пока не хочется. ■

РЕДАКЦИЯ «РС ИГР» ПОЗДРАВЛЯЕТ ВАС С НОВЫМ ГОДОМ!

«Герои уничтоженных империй» – одна из первых игр с сюжетом от профессионального писателя (Ильи Новака) и целой серией книг по игровой вселенной его авторства.

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК ПЯТЫЙ: ГЕЙМДИЗАЙНЕР И ПИСАТЕЛИ-СЦЕНАРИСТЫ

В этом номере я наконец-то выполню свое обещание и расскажу о том, как строится совместная работа геймдизайнеров и сценаристов. Материал будет не совсем обычный, потому что это не просто статья, а своеобразное блиц-интервью сразу с несколькими писателями, которые так или иначе приложили руку к разработке игр. А таких с каждым годом становится все больше и больше, и лично меня эта тенденция очень радует – так мы и Запад догоним, где это нормальная и распространенная практика.

НАШИ ГОСТИ

Для начала я немного расскажу о писателях, которые принимали участие в нашей беседе. У них разный как писательский, так и игровой стаж и разные сферы приложения своих талантов.

Сергей Чекмаев
Писатель, автор нескольких книг (в том числе игровых новеллизаций) и множества рассказов. Участвовал в литературной обработке онлайн-игр: TimeZero, Destiny («Предназначение»), «Фрагория», StarQuake, «Теос: Желания богини», BioNet. Versus и других, а также в проектах по новеллизации TimeZero, W.E.L.L. Online, S.T.A.L.K.E.R., LAVA Online. Кроме этого, Сергей – автор нескольких статей в помощь молодому писателю, а сейчас ведет курс игрового сценарного мастерства, рассчитанный на начинающих и опытных писателей, которые хотят попробовать свои силы в геймдеве.

Екатерина Стадникова
Писатель, поэт и художник, у которой вышло две книги: дебютная «Дом на холме» и в серии Disciples издательства АСТ, роман «Драконья кровь». Как можно догадаться по второй книге, Стадникова принимала участие в работе над Disciples III.

Александр Зорич
Это псевдоним писательского тандема Дмитрия Гордевского и Яны Боцман. Автор 30 романов, 12 сценариев для компьютерных игр, многочисленных повестей и рассказов тиражом более миллиона экземпляров. Лауреат ряда жанровых премий. Сценарии для компьютерных игр пишет с 2003 года. Принимал участие в новеллизации S.T.A.L.K.E.R. На игровом поприще участвовал в разработке игр «В тылу врага 1-2», «Завтра война», «Офицер магической безопасности», «Завтра война: фактор К», «В тылу врага: Диверсанты 3», «Петербургские оборотни», «Свод Равновесия: Бельтион», «Смерть шпионов» и «Черные бушлаты».

Конечно, так или иначе «засветились» в игровой индустрии многие авторы: Илья Новак, Юрий Нестеренко, Алек-

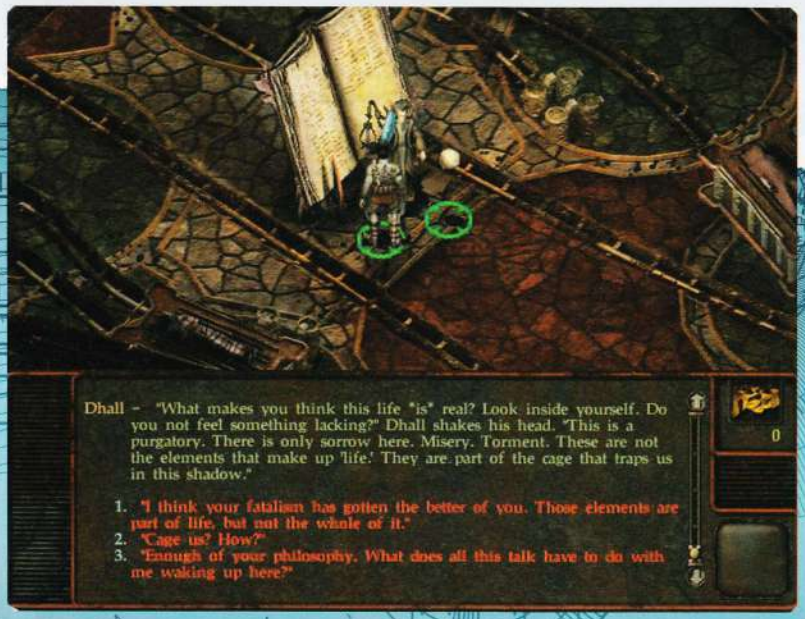
ПИСАТЕЛИ О СВОЕМ ОПЫТЕ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Сергей Чекмаев: Вообще, я не считаю себя «игровым» писателем – термин, как мне кажется, несколько надуманный. Автор, который пишет только игровые документы, ни разу не писатель: ведь у настоящего мастера слова нет необходимости подрабатывать на стороне. Да и времени нет, он же властелин душ, будоражит умы, зовет на баррикады и все такое. Шутка. Проще использовать слово литератор – меньше пафоса и претензий.

За последние несколько лет я работал с 16 игровыми проектами, в основном большими онлайн-RPG, хотя были и обычные компьютерные, и даже единичный опыт сотрудничества с игрой для смартфонов. Несколько раз писал новеллизации: и в виде рассказов, и целыми романами. Занимался обработкой готовых игровых текстов, написанием концепций, легенд, сценарных линий, а также продвижением проектов в печатных СМИ, ТВ и на радио.

Александр Зорич: Мы начали работать в индустрии в далеком 2003 году и работаем до сих пор. Сейчас у нас в работе еще два сценария. Оба проекта создаются для «1С-Сотфклаб». Наконец, мы имеем опыт сотрудничества с таким известным холдингом, как Astrum Online Entertainment (*сейчас этот холдинг принадлежит группе компаний Mail.ru. – Прим. авт.*). В общей сложности на сегодняшний день мы причастны к 14 проектам отечественного игростроя.

Из самых значимых наших работ можем отметить весьма успешную серию игр «В тылу врага» и милую нашему сердцу дилогию «Завтра война». Сценарий игры «Завтра война», созданный нами по нашей же одноименной трилогии, по-прежнему остается непревзойденным по объемам, тщательности проработки, количеству и качеству персонажей – по крайней мере, среди отечественных проектов с научно-фантастическим сюжетом.



Planescape: Torment – это игра-история, игра-книга, игра-легенда. Литературная и сюжетная составляющая, количество и качество диалогов до сих пор остаются на недосягаемой высоте.

сей Пехов и другие. Немало игр создано или создаются на основе произведений Вадима Панова, Виталия Зыкова, Юрия Никитина, Сергея Лукьяненко, Дмитрия Глуховского и других отечественных авторов, но мы поговорим совсем о другом.

ЗАЧЕМ НАМ ПИСАТЕЛЬ?

И правда, а зачем нужен человек, профессионально работающий с текстами и сюжетами при создании игры? Ну, как минимум, для этого и нужен – чтобы придумывать сюжет и писать тексты. Другой вопрос, что есть игры, которые замечательно себя чувствуют и без «литературного слога» – например, какие-нибудь аркадные гонки или мышекликательные квесты, где и самого текста наберется от силы на несколько страниц.

Но есть игровые жанры, где просто необходим и твердый увлекательный сюжет, и качественно проработанные тексты. И если вы делаете такую игру, то рано или поздно (лучше, если рано) наступит момент, когда придется задуматься: не пригласить ли нам профессионального писателя и где его взять? Правильный ответ на первый вопрос: крайне желательно. Конечно, можно сэкономить немалые деньги и даже время (которое будет потрачено на общение, постановку задач и переделки), и сделать все тексты своими силами, но тогда не удивляйтесь, если журналисты нацепят на вашу игру ярлык «тексты написаны профессиональными программистами». Конечно, не исключено, что в вашей команде есть люди с литературным талантом, но, во-первых, я бы на это не рассчитывал, а во-вторых, одного таланта мало – опыта он не заменит. Все внутриигровые тексты после того, как будут написаны, пройдут многократную правку. Ошибки? Нет! Упрощение текста для перевода. Замена длинных слов более короткими синонимами – для красивого их размещения в окне интерфейса, в игре ведь нет переноса по слогам. Вычитка – не предмет цензуры. Это приведение всех текстов к единому стилю, но без потери индивидуальности диалогов у разных персонажей. И только после вычитки за дело возьмется корректор.

Я задал своим собеседникам такой вопрос: нужен ли разработчику свой, «офисный» писатель на постоянной основе, или достаточно наемного труда?

Сергей Чекмаев: Все зависит от размеров проекта. Конечно, прикормленный автор на зарплате не помешает никому, но если игра нуждается не в определенном количестве печатного слова в месяц, а в какой-то разовой, пусть и массовой литературной работе,

НАПИСАНО ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ ГЕЙМДИЗАЙНЕРАМИ

Так уж вышло, что игровые сюжеты и тексты игр от Katauri Interactive действительно написаны профессиональными… нет, не программистами, а геймдизайнерами. В том числе и мной. Собственно, как я уже говорил, около 80% моей работы – это работа именно с текстами и сюжетами. Тексты же для «Космических рейнджеров» частично и вовсе написаны поклонниками игры. Только не смейтесь – в том числе и мной. Тогда еще я был самым обычным игроком и оказывал посильную помощь любимым разработчикам в создании «Космических рейнджеров 2: Доминаторы», часть текстов которой была написана фанатами со всей России.

Разумеется, все эти тексты прошли проверку на соответствие, тщательную обработку и подгонку под общий стиль игрового повествования, но факт остается фактом: рука писателя не касалась текстов «Доминаторов», «Легенды о рыцаре» или «Принцессы в доспехах».

Хорошо это или плохо? Решать в конечном счете игроку. Некоторые ругают наши игры за слабую литературную часть, а другие наоборот – отмечают их прекрасное текстовое наполнение и фирменный повествовательный стиль, присущий Katauri.

Я считаю, что никто другой лучше геймдизайнера не понимает механику игры, возможности инструментария и задачи, которые он должен решить, работая над отдельными диалогами или сюжетом игры. Сложно придумать интересный и, главное, реализуемый игровыми средствами квест, если ты не разбираешься ни в механике игры, ни в инструментарии.

Ставить задачу другому человеку, контролировать и принимать его работу – все это требует времени и сил, и далеко не всегда результат вас удовлетворит на все сто процентов. И если литературного таланта геймдизайнера хватает, чтобы получить приемлемый результат без привлечения писателей со стороны, – это замечательно.

Разработка «Метро 2033» начиналась по малоизвестному произведению, а когда игра вышла – то книга уже была блокбастером с тиражом в несколько сот тысяч книг.

«Свод Равновесия: Бельтион» – игра с нелегкой судьбой. Неоднократно меняя жанр, сеттинг и сюжет, она добралась до прилавков после того, как было решено перевести игру на книжные «рельсы» и привлечь к делу Александра Зорича.

то проще отдать заказ на сторону. Если же проекту требуется регулярно высокий уровень креатива, то, конечно, куда полезнее работать со знакомым автором на постоянной основе. Во-первых, через месяц-другой ему уже не надо будет ничего объяснять, а во-вторых, представляя примерно, что уже в проекте готово, «свой» человек не будет повторяться и не сделает ничего такого, что противоречило бы концепции или возможностям игры.

Александр Зорич: Если разработчик намерен делать достаточно масштабную игру с большим количеством квестов (миссий, уровней), то наличие писателя (или хотя бы человека, умеющего писать, – что не одно и то же) внутри команды крайне желательно. Вот, например, игра «Свод Равновесия: Бельтион», чей сюжет был основан на нашей же тетралогии «Свод Равновесия». Сценарий игры (описание локаций, образы героев, сюжет) создавали мы, но большинство квестов и, соответственно, квестовых диалогов были написаны как раз разработчиками из киевской студии Rostok-Games. Причем, надо отдать должное разработчикам, диалоги между персонажами у них получились вполне приемлемые – и в то же время они сочиняли именно такие квесты, какие, как они понимали, им удастся сделать за разумные сроки.

Нам, как генеральным сценаристам проекта, оставалось затем лишь перевести предложенные разработчиками тексты с «приемлемого» уровня на «высокий». То есть все мы сэкономили время и силы благодаря умевшему писать человеку из Rostok-Games. Так-

КАК ГЕЙМДИЗАЙНЕРУ НАЙТИ ПИСАТЕЛЯ?

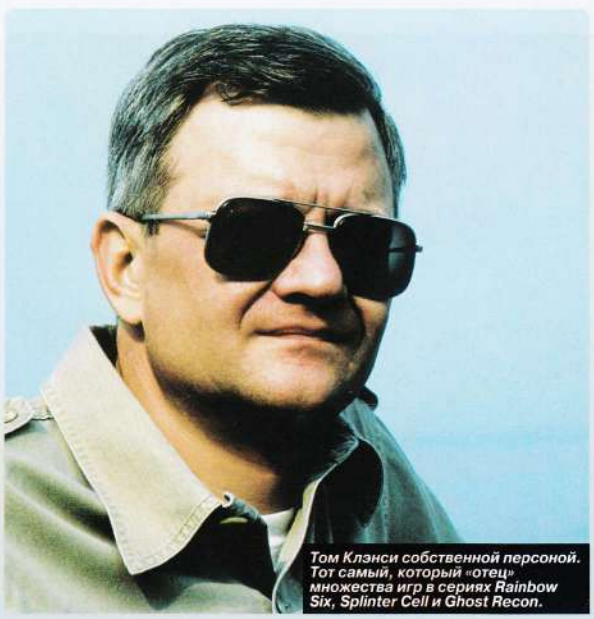
Давным-давно, когда я был еще совсем зеленым геймдизайнером, а наша «Легенда о рыцаре» называлась BattleLord, передо мною была поставлена задача: найти опытного писателя, который помог бы нам создать стройный и логичный игровой сюжет для фэнтезийной игры. Ну и помочь в работе с игровыми текстами. С юношеским энтузиазмом я просто выписал на бумажку имена трех своих самых любимых писателей и немного порылся в Сети – на поиски их электронных адресов у меня ушло не больше часа. Внимательно изучив их биографии и библиографии, я понял, что Алексей Пехов нам подходит просто идеально. Игрок со стажем, пишет отменную фэнтези. Да и в его книгах легко можно узнать те или иные игровые миры: Theif, Fallout, VtM:Bloodline – замечательные игры! Ну а познакомившись с его рассказом «Рыцарь, меч и дракон», я распрощался с последними сомнениями, ведь именно такую атмосферу мы и хотели создать в нашей «Легенде».

И написал письмо. Так уж вышло, что отправил я его в день рождения Алексея, а прочитал он его 1 апреля. Уж не знаю, принял он его за розыгрыш или нет, но решил ответить – «Космические рейнджеры» ему когда-то пришлись по душе.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Сергей Чекмаев – автор ряда курсов, которые должны помочь молодому писателю издаться или на что-то существовать от гонорара до гонорара. Один из способов «выживания», который он называет, это сотрудничество с игровыми компаниями. По его словам, лично ему этот способ приносит половину дохода.

История этого игрового мира настолько объемна и настолько проработана, что впору писать настоящую книгу. И пишут! Вышло уже около 15 книг во вселенной Warcraft, и половина из них посвящена именно онлайновой игре.



Том Клэнси собственной персоной. Тот самый, который «отец» множества игр в сериях Rainbow Six, Splinter Cell и Ghost Recon.

▲ S.T.A.L.K.E.R. Фильм по книге, игра под впечатлением от книги, множество книг по игре, а теперь еще и сериал анонсирован...

▼ «Санитары подземелий» созданы не просто по мотивам книги Дмитрия Пучкова, а при его участии. Сама книга, как мы помним, была написана под впечатлением от сетевого режима шутера Quake.

же ясно, что наличие пишущего человека внутри команды заметно ускоряет решение оперативных вопросов. Когда сценаристы сидят в Харькове (как некогда мы, писатель Александр Зорич), продюсерский центр – в Москве, а команда-разработчик – к примеру, в Екатеринбурге, в работе неизбежны провисания и холостые обороты. На нашей памяти это не приводило к фатальным последствиям, все наши игры мы выпустили по схеме удаленной работы, и никто на нерадивость сценаристов не жаловался.

Но все-таки можно представить себе и такую ситуацию, когда иной сценарист, удаленный физически от места производства игры, своих заказчиков подведет настолько сильно, что они будут вынуждены отказаться от его услуг. Причем подведет по сути невольно, просто потому, что на него не будут воздействовать повседневные управляющие транзакции старших менеджеров.

Итак. У нас в игре много текста, и мы решили, что лучше доверить работу с ним профессиональному писателю, чем профессиональному тестеру. И где же их искать, этих писателей?

ГДЕ ВОДЯТСЯ ПИСАТЕЛИ?

Самый бюджетный и доступный вариант – это студенты филфака. Конечно, это не совсем профессиональные и не совсем писатели, но выловить «блох» и «причесать» написанные геймдизайнерами тексты им вполне по силам.

Ну а если вам нужен настоящий мастер пера и слова, точнее мастер клавиатуры, то вам на помощь придут современные информационные технологии. Разумеется, я имею в виду Интернет. На самом деле, современные авторы очень доступны, ведь у большинства из них есть свои сайты или даже блоги, в которых писатели не только рассказывают о своей жизни, но и общаются с читателями.

А раз так, то раздобыть заветный номер телефона или электронный адрес – не проблема. А дальше уже дело техники. Звоните, пишите, заинтересовывайте.

ШАГ ВЛЕВО, ШАГ ВПРАВО

И вот теперь начнется самое интересное. Если нашему писателю до сих пор ни разу не приходилось работать с игровыми проектами, то ему предстоит многому научиться и многое осознать. Такие слова, как бюджет, ограниченные ресурсы, технологические ограничения, особенности движка, жесткие сроки сдачи и прочие вещи, очевидные игровому разработчику, писателю просто не известны. И все это придется ему объяснять. Дело в том, что писать сюжеты для игры и для книги – это принципиально разные вещи. Во-первых, игра, в отличие от книги, интерактивна. Вот здесь наш писатель радостно потирает руки, представляя себе нелинейный сюжет, визуальные средства его подачи и прочие радости интерактивности. Но вы ему тут же объясняете про «во-вторых». А на «во-вторых» у нас и есть те самые ограничения, накладываемые движком, сроками, бюджетом и возможностями команды.

Не удивляйтесь, если ваш писатель поскучнеет, узнав, что в батальных сценах должно участвовать максимум пять персонажей, брифинги нужно втискивать в сто слов, причем делать их по-

КАК ПИСАТЕЛЮ НАЙТИ ГЕЙМДИЗАЙНЕРА?

А как же наши сегодняшние гости попали в игровую индустрию? Я задал им вопрос: как вы попали в геймдев? По объявлению, по знакомству, по приглашению, или сами занимались рассылкой писем типа «хочу с вами работать»?

Сергей Чекмаев: Никакой рассылкой спама я, конечно, не занимался, да и не было в конце 2006 года пристального внимания к пишущей братии со стороны игростроя. Все еще только начиналось, аппетиты и бюджеты росли, а будущее казалось радужным. Крупная игровая компания с весьма успешной на тот момент MMORPG озаботилась улучшением качества проекта. В том числе и литературного: документы, накопленные за время существования игры, требовалось срочно перевести с программерского на русский. В руководстве проекта оказался человек, знакомый с моим творчеством, поэтому в итоге обратились именно ко мне. Дальше пошло по нарастающей – квесты и квестовые линии, внутренние документы, проекты по продакт плейсменту... пока не закончилось широкомасштабной новеллизацией.

В итоге, я оказался одним из пионеров сотрудничества фантцеха с игровой индустрией.

Екатерина Стадникова: Я такой человек, что не переношу рекламу и саморекламу. Никому ничего не рассылаю в принципе и получаемую рассылку такого рода сразу отправляю в спам. У меня просто везение странное. Однажды мне позвонили разработчики из .dat и предложили поработать вместе. А свела нас с ними книга. Моя. В рамках проекта по Disciples. Куда я тоже попала как-то очень вдруг. И тоже без усилий с моей стороны, даже в чем-то вопреки им. Разработчики через редакцию оказывали авторам информационную поддержку – ну тем, кто был совсем не в курсе. А мне по географии мира, которую нам все равно «подправили» в редакции. Потом они про меня вспомнили, и так я попала в проект.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Екатерина Стадникова в свое время с огромным удовольствием играла в Disciples II и все ее аддоны. Причем не только играла, но и создавала для себя и друзей игровые карты к D2. Сюжет ее романа «Драгоценная кровь» во вселенной Disciples был в общих чертах продуман еще семь лет назад.

Писательский дуэт, скрывающийся под псевдонимом Александр Зорич - Дмитрий Гордиевский и Яна Боцман.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Общий объем внутриигровых текстов «Принцессы в доспехах» составляет более 800 тыс. знаков с пробелами, что в пересчете на книжный объем – 20 авторских листов, т.е. хватит на одну довольно увесистую книгу. Но это – результат тщательного урезания и «усушки» текстов, которые изначально составляли 1 400 тыс. знаков , а это уже две средние книги. Откуда столько текста? Одних только диалогов более 530 тыс. знаков в 275 файлах. А в «Легенде о рыцаре» итого больше, почти миллион знаков, из 720 тыс. – объем 405 игровых диалогов.

короче, а видеороликов сделано будет максимум два – логотип издателя и логотип разработчика.

Конечно, я утрирую, но нужно понимать, что, наняв писателя, вы не получите сразу ни крутого сюжета, ни отличных текстов. Просто потому, что он не привык работать в таких ограничениях. И по этой же причине писатель не сможет воплотить свои гениальные задумки в вашей игре.

Не верите? Давайте посмотрим, что говорят сами писатели.

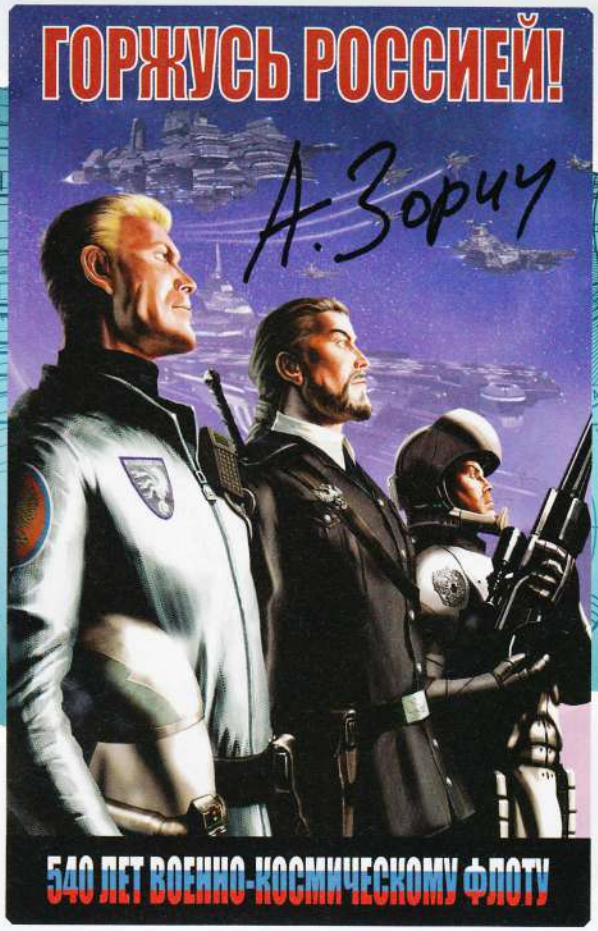
Сергей Чекмаев: Навыки литературной работы и умение писать сценарии фильмов и сериалов никак не помогут в игровой индустрии. Создание киносценариев, написание книг и «сценарирование» в играх – это три совершенно разных вида коммерческого творчества. Книга, пусть даже соавторская, – целиком и полностью продукт индивидуального творчества. Игровой сценарий же, легенда, да и вообще любые внутренние тексты рождаются в муках на стыке креативности автора и муторного, рутинного труда всей команды разработчиков. Зачастую заказчик сам не знает, чего хочет, и ждет, чтобы именно автор объяснил программистам и геймдизайнерам, о чем собственно и будет игра. Естественно, получив какой-то внятный первичный текст, игростроевцы вносят в него изменения, свое видение и т.д. Иногда вообще приходится переписывать все заново, не зря многие литераторы посмеиваются в кулачок, что самая сильная магия в игровой индустрии – это фраза «Внимание, ребята! Концепция поменялась!» В общем, перед началом работы обеим сторонам крайне полезно набраться терпения и умения слушать друг друга. В игровой индустрии довольно много подводных камней, и грамотно обходить их может лишь человек, имеющий опыт работы непосредственно в этой сфере. Иначе писатель расстраивается, поскольку не привык десять раз переделывать то, за что ему уже заплатили деньги. Разработчики, в свою очередь, недоумевают, почему человек, написавший уже целый шкаф с книгами, не может сделать так, чтобы с первого раза все было понятно.

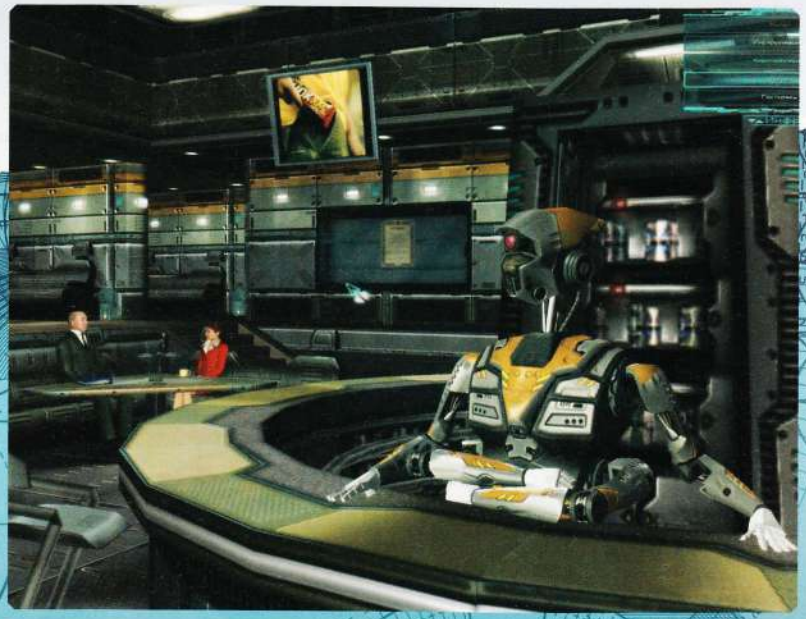
Александр Зорич: Вольным литературным писателем быть интереснее. Мы даже не будем говорить об арсенале художественных средств, технологии письма и прочем. Назовем лишь главное обстоятельство: степень свободы автора в литературе больше, чем у сценариста игры. Ему не приходится под воздействием чужой, сторонней воли резать свой текст по живому, удалять целые сюжетные линии и тому подобное.

Точнее сказать так: в настоящее время есть такие формы взаимодействия между редактором издательства и начинающим писателем, когда особо ретивый редактор, радея за успех книги на рынке, заставляет писателя существенно переделывать его произведение. И все-таки, если мы говорим о состоявшемся авторе, пользующемся полным доверием своих издателей, то его положение в смысле творческой свободы гораздо привлекательнее, чем у самого маститого сценариста. Мы, кстати, должны признать себя невероятно удачливыми людьми: некоторые наши сценарии почти не модифицировались производителями (к таким играм можно отнести «Завтра война» и «Черные бушлаты»). Но это, скорее, исключения из правил.

В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ...

Иногда писателям приходится работать в совсем жестких рамках. Например, когда игра почти готова, все в ней работает и даже сценарий реализован. Не хватает только… сюжета. Под сценарием я в данном случае имею в виду последовательность действий. Например: начать игру сиротой без роду-племени, прокачаться до 50 уровня, победить Главного Злодея, узнать Страшную Тайну и восстановить мир во всей Галактике. А вот история, которая задает мотивацию всем этим действиям и придает им смысл, – это уже и есть литературный сюжет. Если дать хорошему писателю задание превратить мою последовательность действий в красивую историю, то мы получим «Звездные войны». Например, схема сценария к игре «Завтра война» выглядела так – см. картинку внизу. Примерно так писался и сюжет для «Космических рейнджеров». Как мне рассказывал Дмитрий Гусаров (когда создавались первые «Рейнджеры», я еще и не знал, что буду работать в игровой индустрии), задача перед сценаристом Юрием Нестеренко стояла непростая – придумать сюжет для уже практически готовой игры. При этом воздействие сюжета должно было быть минимальным, и он должен был давать достаточную мотивацию для игры и быть понятным игроку. Первый вариант был хорош… как история. Но не как сюжет для игры, потому что один только вводный брифинг занимал несколько станиц текста. Представляете, сколько было нужно прочитать игроку? Уж не знаю, сколько переделок претерпел этот текст, прежде чем был получен финальный вариант, но в свое время и мне самому пришлось неоднократно через это пройти: создать с первого раза хороший игровой диалог или даже просто текстовое описание не так-то просто.





Сценарий игры «Завтра война» не повторяет сюжет книжной трилогии, а дополняет его.

Екатерина Стадникова: Проблемы, как правило, чисто технические – есть ряд ограничений, которые нужно учитывать. Ну и когда левел-дизайнер пытается вписывать свои диалоги, в порыве вдохновения. Это безумно мило, но очень редко в тему. Для того чтобы работать с геймдизайнерами, надо понимать движок игры и его особенности, его механику. Мне проще. Игровые редакторы – мое хобби. Естественно, мне пришлось многому учиться, но я была готова к этому.

ИТОГИ

Итак, что мы выяснили? Писатели нужны там, где требуется качественный сюжет и есть много работы над текстами, которые должны достойно выглядеть. При этом им приходится работать в условиях жестких ограничений и постоянно переделывать, доводить тексты до ума под требования геймдизайнера. И если разработчики обожают переделывать все на лету и менять утвержденную концепцию, то писателям сложнее понять, почему они должны многократно переделывать то, что уже было утверждено и оплачено.

Сергей Чекмаев – один из главных российских специалистов по новеллизации игр.

Писатели сочиняют сюжеты и квесты, пишут диалоги и описания, литературно обрабатывают внутриигровые тексты и переводят дизайн-документы с «программерского» языка на общедоступный. Даже занимаются непосредственно геймдизайном! Кстати, как-то я задался вопросом: «Если писатель может заниматься геймдизайном, то почему бы и геймдизайнеру не попробовать писать книги?» И, чтобы ответить на этот вопрос, затеял небольшой литературный эксперимент, о результатах которого непременно сообщу.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Ну и напоследок я приберег для вас кое-что интересное. Каждого из писателей, которые приняли участие в подготовке этого урока, я попросил рассказать какую-нибудь интересную историю, связанную с их работой в игровой индустрии. И чтобы непременно была поучительной!

Сергей Чекмаев: История, которую я часто рассказываю на мастер-классах. Это из опыта «перевода» внутренних текстов игры с программерского на русский. В одном из попавших ко мне на правку квестов описывался некий герой прошлого, который мужественно спасал древние знания для будущих поколений. Он прятался от врагов, воевал с бандитами и монстрами, долго шел по безводной пустыне. В ней-то его и догнал жаркий песчаный самум, заставив спрятаться в разрушенном бункере. Там когда-то кипела последняя битва – на полу белели кости, ржавели остатки снаряжения и оружие. Пережидая бурю, герой вертел в руках найденное барахло, и в этот момент в углу бункера что-то зашуршало. Дальше последовала фраза, которая сделала бы честь и самому Захер-Мазоху: «Вздрогнув, он оторвал свои глаза от пола...»

Писательская работа – это не только красивые фразы и правильно расставленные запятые. Литературный опыт, кроме всего прочего, учит «слушать» свои тексты, определять, как они будут звучать в контексте: не потеряется ли весь пафос истории от паразитной рифмы или одного-единственного неправильно употребленного слова.

Александр Зорич: Ну вот, например, недавно пишет нам на форуме один читатель: «Ого! А по вашим «сталкерским» книжкам еще и игру сделали! Что же вы молчите?»

Тут надо пояснить: у Зорича вышли три книги в серии S.T.A.L.K.E.R. – которая, как всем, наверное, известно, является межавторским книжным проектом по одноименной игре фирмы GSC. Каковая игра, в свою очередь, вдохновлена романом братьев Стругацких «Пикник на обочине» (где и введены, в числе прочего, такие ключевые понятия, как «Зона» и «сталкер»). Так вот, вдумаемся: нам сообщают, что кто-то сделал игру по нашим книгам, которые написаны по игре, которая создана по книге!

Голова кругом идет, не правда ли? И, кажется, пора фиксировать новый отечественный рекорд взаимной обусловленности медиа-продуктов! Выяснилось, что действительно: кто-то выпустил пиратский аддон для игры S.T.A.L.K.E.R. Аддон носит то же название, что и наш роман – «Полураспад», а заодно в нем дословно использована аннотация от нашей книги и иллюстрация с ее обложки! Все это стопроцентное пиратство, конечно, то есть загадочный некто не имеет ни нашего письменного разрешения, ни разрешения от фирмы GSC.

МАСТЕР-КЛАСС ЗОРИЧА

Александр Зорич делится своим опытом и наблюдениями, в чем же особенность работы над игровыми проектами для писателя:

«Можно сказать, что работа писателя над игровым проектом – это одна огромная такая «особенность». Собственно, никаких «особенностей» нет только в том случае, если ты продаешь права на создание игры по своей книге, после чего говоришь разработчикам: «Делайте что хотите, а я, так и быть, уже бета-версию релиза погляжу и свое высочайшее мнение сформулирую». Тут все понятно: писатель просто избегает каких-либо усилий в принципе.

Во всех остальных случаях писателя-сценариста ждет тяжелая интеллектуальная работа. На эти темы можно говорить часами и сутками, но нам хотелось бы остановиться только на самом для нас актуальном и, пожалуй, проблематичном: на разграничении полномочий между продюсером, сценаристом и геймдизайнером. Как – с нашей, сценаристской, точки зрения – должна быть организована работа в идеале?

1. Продюсер – выдает сценаристу свое исчерпывающее видение проекта, его качественную характеристику и основные количественные параметры.

2. Сценарист – получив от продюсера исчерпывающую информацию, садится и пишет тексты. (Если требуется – очень много текстов, превосходящих по объемам иной роман).

3. Геймдизайнер – получив от продюсера видение проекта и тексты от сценариста, превращает их руками исполнителей (и своими руками, если требуется) в шедевральную игру с богатым сюжетом и ураганным геймплеем.

Вот такой простой идеал.

Теперь поговорим подробнее о работе каждого субъекта – продюсера, сценариста, геймдизайнера – и о том, где идеал достижим, а где нет. Пример хорошо поставленной продюсером задачи: «Требуется создать летный симулятор космического истребителя, действующего в космосе и в атмосфере планет как самостоятельно, так и в составе крупных соединений. По сути клонируем Wing Commander, но с рядом улучшений. Игра – сюжетная, помиссионная. Объем игры: около 30 миссий. Между миссиями проводятся брифинги с участием анимированных персонажей. Общее количество персонажей – порядка 50. От некоторых персонажей можем получать дополнительные задания, но заметного воздействия на линейность прохождения они оказывать не должны. Самостоятельный геймплей шутерного или квестового типа с участием персонажей на базах не предусмотрен. В качестве литературной основы используем роман А.Зорича «Завтра война».

Для сценариста, имеющего за плечами опыт хотя бы двух завершенных игровых проектов (и, в силу этого, могущего уже считаться профессионалом), видевшего воочию хотя бы один космический симулятор и читавшего роман А.Зорича «Завтра война», сказанного достаточно, чтобы понять о проекте абсолютно все. А поняв – спрогнозировать объем грядущих усилий, запросить разумный аванс, получить этот аванс и садиться писать сценарий пилотных миссий.

При этом сценарист пишет очень много разных вещей, но все-таки «центр тяжести» его усилий – если мы говорим именно о сценаристе-писателе – должен быть там, где сюжет и персонажи. Персонажи, их внешность, характеры, манера речи, а равно десятки, сотни диалогов, в которых раскрываются образы героев и доносится сюжет игры.

Что же касается всякой боевой конкретики и механики, то здесь как можно больше должно быть отдано на откуп геймдизайнеру. (В идеале – а мы сей-

На встрече с Зоричем всегда приходит очень много людей.

час говорим об идеале – вообще все). И, главное, геймдизайнер не должен надеяться на то, что получит от сценариста какие-либо готовые решения, которые позволят превратить унылые размеренные перестрелки или монотонное закликивание монстров в увлекательный, разнообразный геймплей. Просто потому, что это, строго говоря, вовсе не область профессиональных знаний и умений сценариста.

Сценарист, конечно, играл (а может и играет) в какие-то компьютерные игры. Но он вполне может себе позволить быть фанатом игры Half-Life – и играть только в нее. Или быть фанатом только Lineage, проводить там дни и ночи, но больше не интересоваться ничем. То есть в нормальной, здоровой ситуации геймдизайнер знает в десять, а то и в сто раз больше о компьютерных играх, чем сценарист. И, соответственно, все геймплейные интерактивные взаимодействия, всю боевую сценографию должен выстраивать заведомо лучше, интересней, богаче, чем сценарист. Не говоря уже о том, что сценарист (в теории) никогда не знает всех возможностей и особенностей игрового движка, да и вообще технических спецификаций программного обеспечения.

Вот тут мы и подходим к одной из болевых точек нашей игровой индустрии – недостаточно четкому разделению полномочий между сценаристами и геймдизайнерами. Геймдизайнер надеется получить предельно четкие и исчерпывающие указания о построении миссии от сценариста, а сценарист считает, что уже вдосталь поработал над игровыми текстами. Поэтому он полагает, что относительного краткого описания миссии с его стороны – достаточно, а остальное уже разовьет гениальный геймдизайнер.

Из-за этого очень много проблем возникает в играх с тем или иным стратегическим бэкграундом, а проще говоря – там, где имеется сравнительно много юнитов, управляемых не игроком, а игровым AI и скриптами. Например, в игре «Завтра война» типовой ситуацией является присутствие в космосе 10-20 крупных кораблей (звездолетов) и нескольких десятков малых кораблей – флуггеров. Один из флуггеров управляется игроком, все остальные флуггеры и звездолеты – скриптами и AI. Если мы, скажем, показываем операцию по захвату вражеской планеты космическим десантом, то ясно, что действия сторон в общем не сильно отличаются от десантных операций Второй мировой войны. Нужно выиграть бой с вражескими силами прикрытия (в которые могут входить и достаточно крупные корабли), потом уничтожить минные поля, расправиться с наземными средствами противокосмической обороны. Затем провести десантные корабли на низкую орбиту, сопроводить их оттуда сквозь атмосферу до зон высадки. И, далее, прикрывать с воздуха наступление бронедесантных сил, а в каких-то ситуациях обеспечивать еще тактические десанты в тыл противника и действия групп спецназа.

Так вот: ясно-то оно вроде ясно, но насколько детальным должно быть описание этой десантной операции и реакций вражеских сил в сценарии игры? Оказывается, описание должно быть невероятно детальным! По хорошему описанию толковый геймдизайнер может создать толковую графическую схему.

У нас, к примеру, есть схема высадки пехоты в порту Феодосия. Сопроводительный материал к миссии игры «Черные бушлаты», созданный разработчиками по текстовому описанию сценариста и реальным военным картам. Пример хорошей и ответственной работы геймдизайнера, которая привела в итоге к созданию двух отличных миссий (в одну миссию все развлечения уже не поместились). Чтобы сделать «Черные бушлаты», пришлось создать и согласовать между геймдизайнером и сценаристом 22 таких схемы, которые основывались на 50 предварительных набросках и реальных боевых картах. В противном случае посередине миссии многие звездолеты зависнут где-то между небом и землей, десантные корабли не долетят до зон высадки, вражеские танковые полки потеряются на марше и не будут яростно контратаковать наши плацдармы. А геймдизайнер скажет: «Сделал все как в сценарии, что ты от меня хочешь еще? Все работает же, миссия не валится и в принципе проходится!». ■

Даже стратегии в реальном времени, такой как «Черные бушлаты», необходим внятный и реалистичный сценарий.

Автор:
Дмитрий Посиделов

ИГРОВАЯ МУЗЫКА: НАЧАЛО

ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О ПРОФЕССИИ ИГРОВОГО КОМПОЗИТОРА

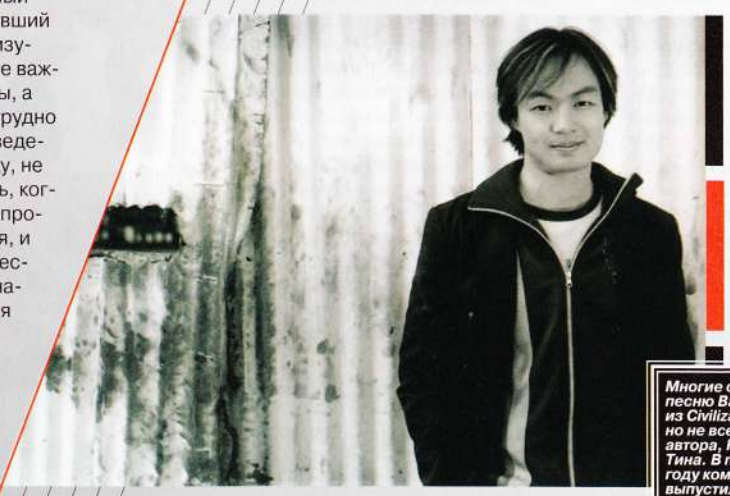
До недавнего времени профессии «игровой композитор» нигде не учили, а значит, формально ее не существовало. Даже на Западе, где ряд образовательных учреждений давно и успешно готовил ко взрослой жизни геймдизайнеров и художников, ведущие музыкальные вузы США и Европы смотрели в сторону индустрии электронных развлечений с большой опаской, боясь даже малейшего упоминания компьютерных игр в официальных документах. Все, что они могли предложить абитуриенту, мечтающему писать музыку для игр, – стать кинокомпозитором, а там как повезет. И это предложение моментально отпугивало молодое, выросшее на играх поколение – кино всегда ассоциировалось с чем-то недостижимым и порой фантастичным.

ЗАРОЖДЕНИЕ ИДЕИ

Когда окончательно стало понятно, что игры – такой же атрибут массовой культуры, как и кино, вузы начали один за другим спекулировать на этой теме. Первопроходцем оказался Музыкальный колледж Беркли, два года назад организовавший курс «Музыкальной композиции для игр и визуальных медиа», за ним подтянулись не менее важные Нью-Йоркский и Йельский университеты, а также Консерватория Новой Англии. Как нетрудно догадаться, попасть в столь престижные заведения по силам далеко не каждому американцу, не говоря уже об иностранцах. Но что же делать, когда желание сочинять музыку для игр есть, а профильного образования нет и не предвидится, и так ли оно важно? И действительно ли профессия «игровой композитор» зарождается на наших глазах, или это лишь модный термин для обозначения старого явления?

ТОЧКА ОТСЧЕТА

Отправной точкой в зарождении звуковой эры в играх принято считать 1977-й, год выпуска компанией Atari игровой консоли Video Computer System (VCS), более известной как Atari 2600 и способной генерировать простейшие звуковые эффекты и их комбинации. Из этого следует, что в нынешнем году профессии «игровой компо-



Многие слышали песню Baba Yetu из Civilization IV, но не все знают ее автора, Кристофера Тина. В прошлом году композитор выпустил сольную пластинку Calling All Dawns, записанную на двенадцати языках мира.

зитор» стукнет тридцать три года, хотя в те давние времена этот термин вряд ли мог существовать – роль музыкальных оформителей брали на себя саунд-дизайнеры, которыми, в свою очередь, являлись программисты.

Постепенно звуковые чипы каждой новой консоли совершенствовались и на смену программистам-многостаночникам приходили узкоспециализированные профессионалы – началось разделение труда. Профессия игрового композитора приобрела явные очертания, когда Nintendo завоевала родной японский рынок видеоигр, выпустив в 1984-м игровую приставку Famicom (Family Computer). Через год Nintendo повторила успех уже в США, где Famicom проходила под кодовым именем NES (Nintendo Entertainment System); в начале девяностых пиратский клон NES под названием Dendy будоражил умы российских школьников.

С пришествием Famicom началась революционная эра 8-битной музыки: начинка консоли имела встроенный синтезатор, позволяющий использовать одновременно четыре звуковых канала, один из которых резервировался для звуковых эффектов, а три других целиком и полностью отдавались на растерзание композиторам. Эта музыка была неестественно синтетической и, на первый взгляд, сковывала творческую свободу. Но на самом деле истинные шедевры рождались именно в таких условиях. Порой кажется, что столько уникальных и запоминающихся мелодий, сколько принесла золотая эра 8-битной музыки, не было написано и по сей день, хотя ее создание никогда не преподавали в школах и университетах – композиторами, как правило, становились гики, днями напролет изучавшие возможности компьютерного железа.

Настоящая, традиционная музыка – та, которая не требовала познаний в программировании и которую способны были писать композиторы с музыкальным образованием или просто самоучки (хотя особо талантливые умельцы быстро адаптировались к новым условиям), повсеместно пришла в игры в 1994-м вместе с запуском консоли PlayStation от Sony, имевшей на борту CD-привод и хранившей музыкальные данные в популярном формате CD-Audio (попытки делать игры на CD ранее предпринимала и SEGA, но закрепить успех компания не смогла). Позже, ради экономии дискового пространства, разработчики смогли отказаться от громоздкого CD-Audio в пользу более компактных форматов, использующих сжатие звука, что позволило увеличить продолжительность

Финские рокеры Poets of the Fall, прославившиеся на весь мир за счет Max Payne 2, а недавно засветившиеся в Alan Wake с тремя композициями, в настоящий момент сочиняют эксклюзивные песни для Rock Band и еще одной сверхсекретной игры.

саундтреков минимум в три раза (на CD-Audio они редко длились более получаса, что составляло половину от объема диска). Современная музыка в играх избавилась от каких-либо технических ограничений вовсе, а роли игровых композиторов все чаще и чаще стали примерять на себе влиятельные кинокомпозиторы и популярные исполнители, ранее серьезно не воспринимавшие игровую промышленность.

БИТВА ТИТАНОВ

Параллели с киномузыкой у игр начали возникать еще во времена PlayStation: реалистичность трехмерной графики возрастала с каждым новым проектом, но для усиления эмоций игрока требовался комплексный подход, поэтому музыку стали наделять пафосом и героизмом. В ход шли готовые сэмплы оркестровых инструментов или синтезаторы, имитирующие их звучание, когда позволяли финансы – симфоническая музыка записывалась живьем. Бюджеты игр росли, и издатели начали нанимать именитых кинокомпозиторов, оставляя не у дел местных талантов (так, композитор Gears of War Кевин Рипл во второй части игры был заменен из маркетинговых побуждений на Стива Яблонски, автора музыки к «Трансформерам»). Очень быстро ситуация вылилась в неприятную

Мэри Элизабет МакГлин, голос Silent Hill, вероятно больше не будет петь для известного ужастика. Вместо этого артистка работает над новым проектом Акиры Ямаоки, Shadows of the Damned. По слухам, МакГлин также записывает дебютный сольный альбом.

ГАРРИ ШИМАН

Гарри Шиман – кинокомпозитор, записавший первый полностью живой симфонический саундтрек для игры (Voyeur, 1993). Озвучив сиквел Voyeur в 96-м, Шиман ушел на телевидение, мотивируя это низкими бюджетами и низким качеством музыки в играх. Через десять лет институт живой оркестровки для телевидения рухнул, а игры, напротив, расцвели в музыкальном плане, и Шиман, всячески избегавший любых контактов с электроникой и «пластмассовым» звуком, вернулся обратно. Он написал саундтреки для Destroy All Humans! и двух ее сиквелов, а колоссальный успех Bioshock сделал его звездой игровой музыки – в тот момент музыкант понял, что игры будут его приоритетом. Только в этом году вышло сразу три проекта с музыкой Шимана: Dante's Inferno, Bioshock 2 и Front Mission Evolved. Есть предположение, что сейчас артист трудится над Bioshock Infinite и шутером XCOM.

ЯПОНСКИЙ ПАНТЕОН

Кодзи Кондо – первый профессиональный музыкант, ввязавшийся в изучение звуковой системы Famicom и вместе с инженерами Nintendo научившийся незаметно для игрока использовать четвертый звуковой канал консоли для проигрывания музыки, делая ее таким образом более реалистичной. Кондо прославился саундтреками к многочисленным играм серии Mario и The Legend of Zelda и также зарекомендовал себя как один из важных японских симфонистов; мелодии «Марио» и «Зельды» признаны самыми известными игровыми темами в истории и лидируют по количеству музыкальных кавер-версий.

Нобуо Уематсу, в народе получивший прозвище «японский Джон Уильямс», перенял опыт гастрольной деятельности Сугиямы и даже добился большего – его концерты собирали аншлаги не только в Японии, но и по всему миру. Франчайз Final Fantasy все эти годы ассоциировался с музыкой Уематсу, даже когда маэстро не принимал личного участия в судьбе того или иного проекта. Композиция Нобуо Уематсу Liberi Fatali из Final Fantasy VIII прозвучала на Летних Олимпийских играх 2004 года в Афинах.

Койти Сугияма – автор музыки долгоиграющего сериала Dragon Quest (первая часть вышла на Famicom в 1986-м), старейший игровой композитор Японии (в следующем году отпразднует восьмидесятилетие) и крестный отец всей игровой музыки. Сугияма вошел в историю как первый композитор, сделавший симфоническую аранжировку 8-битного саундтрека (альбом вышел в том же 86-м, получил название Dragon Quest I Symphonic Suite и был исполнен Лондонским филармоническим оркестром). Он же впервые организовал концерт игровой музыки (Family Classic Concert, 1987).

тенденцию: многие игры (и уж точно большинство проектов класса AAA) оккупировали композиторы из кино, а выжившие среди игровых, в свою очередь, стали досконально копировать стиль коллег (путь в кино им по умолчанию был закрыт, и позже вы узнаете почему). Игры зазвучали одинаково с кино и одинаково между собой. И чаще всего зазвучали эпично, но совершенно безвкусно. Напрашивается вопрос: так ли велики отличия между композиторами кино и игр, если первые без труда заменяют вторых? Отличия есть, но любые разговоры о том, что игры и кино – две большие разницы, вероятнее всего, раздуты игровыми композиторами в целях запугивания продюсеров и издателей, чтобы те опасались киношников. Практически в каждом интервью с игровым композитором присутствует вопрос о различиях между двумя конкурирующими культурами, и суть каждого ответа сводится к тому, что в кино всегда известен хронометраж сцены – вы просто определяетесь с ее настроением и пишете композицию соответствующей длины. Что, в свою очередь, игры – интерактивная среда, где одно действие влияет на другое, а то или иное событие растягивается или сужается во времени в зависимости от стиля прохождения – галопом по европам или же неторопливого исследования окружающего мира. Что в играх нужно учитывать массу нюансов: к примеру, музыка должна мгновенно реагировать на поведение игрока и ни в коем случае не отвлекать и тем более не раздражать его. Что совокупность этих нюансов, в конце концов, большая наука для непосвященного человека. Все это верно, но не так сложно и страшно, как кажется.

СДЕЛАНО В АМЕРИКЕ

Два самых популярных течения в киномузыке – так называемая европейская школа и американская. В Европе, главном поставщике авторского и независимого кино, музыка рождает новые эмоции и раскрывает характеры героев, а режиссёры стараются запускать ее в фильмах изящно – только в ключевых сценах, только там, где она действительно уместна. Американский кинематограф и, в частности, голливудский – менее образен и глубок, всегда старается разжевать и многократно проговорить для зрителя любую мысль. Американская киномузыка искусственно подавляет в себе любые эмоции, она заполняет интеллектуальные пустоты и комментирует любое действие, делая фильм предсказуемым на несколько кадров вперед: скрипичное тремоло заставляет зрителя нервничать и чаще всего означает, что через несколько секунд на экране случится что-то нехорошее. Типичный европейский саундтрек состоит из композиций, имеющих форму завершенных музыкальных произведений: вступление, развитие темы, заключение. Такую музыку не только приятно слушать как цельный музыкальный альбом, ее можно заново открывать для себя, находить в ней новые грани. Американский саундтрек – сложный для восприятия, бесформенный набор быстро сменяющих друг друга музыкальных фраз, злоупотребляющий лейтмотивами (повторами одной и той же мелодии) и четко привязанный к картинке. Такая музыка практически не усваивается во время просмотра и порой не раскрывается при повторном прослушивании, а выпущенный на CD саундтрек представляют собой множество очень коротких разрозненных композиций. В боевиках же плотность действия и звука часто делает музыку лишним элементом. За последние десять лет, когда звуковые движки игр научились технически безупречно адаптировать музыку под каждое действие игрока, вопрос о том, по европейскому или американскому пути киномузыки идти играм, отпал сам собой – Голливуд осел в умах разработчиков всерьез и надолго. Своей формой, тем не менее, игровая музыка тяготеет именно к европейскому кинематографу, и в этом состоит ее уникальность. Игровые композиторы никогда точно не знают длину эпизода и поэтому должны интуитивно писать максимально универсальные и разнообразные произведения. И делать это по всем законам музыкальной формы – конечно, при внедрении музыки в игру инженеры обрежут ваши красивые композиции по краям (совершенно точно избавятся от вступления и коды), чтобы грамотно зациклить их и сделать границы незаметными на слух. Зато если вашей музыке повезет быть выпущенной отдельно от игры, слушатель будет вдвойне благодарен за полноценные треки, а не адаптированные для игры обрезки. Кинокомпозиторы, начинающие работать над играми, поначалу испытывают легкий дискомфорт,

впервые в жизни получая в свое распоряжение полную творческую свободу. Их не ограничивают в метраже и выразительных средствах, а ведь это самое главное, и поэтому «масса нюансов» игровой музыки не становится такой уж неразрешимой проблемой. Часто непривычные условия дают ошеломляющие результаты.

ИГРЫ РАЗУМА

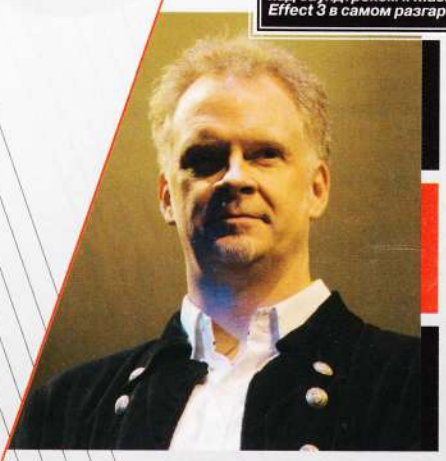
Подход к созданию игровой музыки имеет много общего с записью киносаундтреков в давние времена. Это сейчас композиторы работают исключительно «под картинку», сидя перед монитором с монтажной или финальной версией фильма и сочиняя «на лету», но прежде чем компьютеры вошли в обиход, позволив моментально подгонять музыку под изображение, процесс записи саундтреков значительно отличался от современного. Порой музыкант не видел фильма ни во время подготовительных работ, ни во время сочинения музыки. Он имел лишь сценарий, эскизы и пожелания режиссера, и на основе этого писал нотную партитуру. После ее одобрения режиссером или продюсером композитор приступал к записи музыкального сопровождения. Стоит заметить, что к этому времени он мог так и не увидеть ни одного кадра из фильма (например, из-за значительной удаленности от монтажной). После записи материал отправлялся музыкальному редактору, и тот вместе с режиссером начинал адаптировать его непосредственно для конкретных сцен. На этом этапе некоторые композиторы уже заканчивали свою работу над проектом, другие, наоборот, получали материал обратно на доработку. Кому-то, наконец, показывали фильм или его фрагменты (иногда это случалось и раньше – все случаи индивидуальны), что чаще всего вызывало у композитора всплеск креативной энергии.

Игровые композиторы часто начинают работу над проектом, когда тот находится на уровне идеи. Сценарии видеоигр отличаются схематичностью, поэтому редко могут служить полноценным источником вдохновения. Композиторам приходится полагаться на ранние арты и дизайн-документы, но чаще – на чутье и удачу. По мере разработки появляются скриншоты или даже играбельные билды, и все это подпитывает композитора, позволяет ему двигаться в правильном направлении. Столь раннее вовлечение в проект обусловлено необходимостью написать титаническое количество материала: современная игра имеет минимум четыре часа музыки (что в два раза больше, чем в кино), а в среднем – все десять. Для недавнего хита от Rockstar Games, вестерна Red Dead Redemption, было записано четырнадцать часов музыки, в онлайновых же играх типа World of Warcraft порой встречаются и двадцатичасовые саундтреки.

Томми Талларико – один из самых публичных персон в мире игровой музыки. Еще бы! Талларико – организатор Video Games Live, самый богатый и известный игровой композитор, а также кузен лидера Aerosmith Стивена Тайлера.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НОВЫЙ МИР

Отсутствие специального образования никогда не являлось преградой на пути к успеху (доказано композитором Silent Hill Акирой Ямаокой), а главным качеством была индивидуальность – собственный стиль, фишка, отличающая вас от себе подобных. Это применимо не только к музыке и не только к «необразованным» гражданам (образование не делает вас крутым профессионалом



В прошлом месяце дирижёр и исполнительный продюсер Video Games Live Джек Уолл объявил, что покидает шоу из-за нехватки времени для студийных проектов. Очевидно, что работа над саундтреком к Mass Effect 3 в самом разгаре.

ЙЕСПЕР КИД

Йеспер Кид является, пожалуй, самым одаренным и прогрессивным композитором от видеоигр и потому для многих остаётся вне конкуренции. Его каждая новая работа может радикально отличаться от предшествующей. От чистого техно в Hitman: Codename 47 он шагнул к большому симфоническому составу в Hitman 2: Silent Assassin, от холодного IDM в Hitman: Contracts к электроакустическому гибриду в Hitman: Blood Money. В свое время Кид мечтал о карьере кинорежиссера, но конкурс на соответствующие факультеты его родного Копенгагена был слишком велик, поэтому юный гик начал писать музыку для игр на Sega Mega Drive, перебрался в США и основал собственную студию звукозаписи Nano Studios. На первый крупный гонорар в штатах Кид снял короткометражный хоррор «Организм», однако профессия композитора взяла верх. Любовь к кино артист не утратил: в 2007-м Кид написал новую версию саундтрека к классике немого кинематографа, «Страсти Жанны д'Арк» (1928), а в прошлом году озвучил триллер «Стаунтон Хилл» Кэмерона Ромеро, сына того самого легендарного Джорджа Ромеро. В начале этого октября Кид дебютировал как телевизионный композитор: на американском канале SyFy состоялась премьера мини-сериала The Resistance.

ФРЕНК КЛЕПАКИ

Поклонник Iron Maiden, AC\DC, Ministry и Nine Inch Nails, Фрэнк Клепаки был королем жанра RTS, пока этот титул не отнял у него Джереми Соул. Но едва ли кто смог отобрать у Клепаки звание «короля индастриала» – настолько преданного артиста этому музыкальному стилю еще надо поискать: большинство из его саундтреков так или иначе были завязаны на массивной атаке грязного гитарного саунда, электроники и хард-роковых ударных. Автор музыки к Dune II, Dungeons & Dragons, The Legend of Kyrandia, игровой адаптации Blade Runner и большинству проектов серии Command & Conquer, Фрэнк Клепаки является одним из самых влиятельных композиторов компьютерных игр и плодовитых сольных музыкантов.

Экс-вокалистка и клавишница группы Swans Джарбо – первый артист такого калибра, написавший музыку к инди-игре – прошлогоднему ужастику The Path от студии Tale of Tales.

автоматически, оно дает базовые знания и, возможно, помощь в трудоустройстве, но и недооценивать его не стоит). Стать музыкантом сейчас так же легко, как стать фотографом, дизайнером, кинорежиссером или игровым журналистом – вашим основным рабочим инструментом будет компьютер или камера, а первый есть почти в каждом доме. Даже если вы собрались писать симфоническую или инструментальную музыку, поверьте, вашим основным инструментом все равно будет компьютер! И не забывайте, что знания в области теории и истории музыки значительно сэкономят вам время и помогут лучше разобраться в тонкостях звукозаписи.

Но прежде чем начать первые музыкальные эксперименты и заняться поисками стиля, нужно понять, как изменилась музыкальная индустрия и как она меняется ежедневно. Еще вчера можно было пользоваться громадным спросом, скрещивая оркестр с современной электроникой, сегодня этому уже учатся школьники, а завтра рынок перенасыщается и такие «умельцы» перестают кого-то волновать. Это грубый и не вполне правдивый пример – стиль кроссовер (гибрид классической музыки и современных влияний) не умрет никогда; про школьников, к сожалению, правда.

Чтобы быть конкурентоспособным здесь и сейчас, нужно уметь работать в десятках направлений (а не быть специалистом только по хип-хопу или трансу), потому что ваша индивидуальность обесценивается ежеминутно – похожие исполнители растут как на дрожжах, и на плаву остаются лишь самые смелые и новаторские – те, кто предвосхищают тенденции. За примером далеко ходить не надо. Еще четыре года назад автор саундтреков сериала Hitman Йеспер Кид раздвигал рамки игровой музыки, смешивая григорианский хор, ломаные электронные ритмы и атмосферные пассажи ретро-синтезаторов, сегодня фанаты композитора вспоминают этот период творчества с ностальгией: Кид с головой ушел в классический минимализм с элементами пост-рока (Assassin's Creed 2 и Assassin's Creed: Brotherhood), а к какому стилю метнется после – загадка.

СПАСЕТ ЛИ РОССИЙСКУЮ ИНДУСТРИЮ ДОРОГОЙ АЛКОГОЛЬ?

Стать игровым композитором в России все равно, что стать милиционером: несложно, но пахать придется за копейки с утра до ночи, поэтому лучше несколько раз подумать. Отечественная индустрия толком не научилась делать сами игры, не то что писать саундтреки к ним, создавать саунд-дизайн мирового уровня и программировать звуковые движки под интерактивную музыку. Наша индустрия не взрастила аудиодиректоров и музыкальных продюсеров, способных придумывать концепции саундтреков, подыскивать для их воплощения адекватных композиторов и осуществлять контроль качества на протяжении всей разработки. Парадоксально, но стабильно низкий уровень развития российской индустрии – ее основная ценность, непаханое поле для творческого человека. В условиях, когда кругом одни энтузиасты, обладая, хотя бы каплей таланта, можно произвести впечатление на представителя разработчика или издателя, особенно когда те ничего не понимают в му-

Дэвид Арнольд, автор музыкальных дорожек к пяти последним фильмам о Джеймсе Бонде, станет первым композитором Бондианы, непосредственно приложившим руку к игре о британском шпионе. Арнольд напишет саундтрек к римейку GoldenEye 007, который выйдет в ноябре, правда, только на Wii.

зыке (и, не прочитав эту статью, не догадаются перестраховаться). Если, конечно, удастся преломить их стереотипы.

Заинтересовать человека из индустрии можно по-разному. Самый простой способ – прислать на электронный адрес ссылку с подборкой лучших композиций. Самый эффективный – вручить диск на каком-нибудь мероприятии. А если это будет не просто CD-R, а отпечатанное в типографии промо, повышенное внимание к вашей персоне будет гарантировано (и вряд ли кто-то из отечественных композиторов так раньше поступал). Правда, зачастую несут не музыку, а дорогой алкоголь. А после переговоров, бывает, еще и конверт с валютой – к сожалению, самые важные российские проекты обслуживает один и тот же пул звуковиков, а весь геймдев так или иначе живет и «процветает» на откатах.

Главная сложность для российского композитора – разубедить разработчика в необходимости сочинять оркестровую музыку. За всю историю индустрии живой симфонический оркестр здесь доверяли, кажется, двум или трем персонажам, а работать с виртуальными инструментами так, чтобы финальный результат не отличался от живой записи, могут еще ровно два с половиной артиста (и вы точно не в их числе), поэтому затея по умолчанию является самоубийственной, а поле для экспериментов остается невспаханным. Дурная мода равнения на Голливуд уничтожает потенциал музыканта, и те, кто вынужден прогибаться под продюсерскими требованиями, так и остаются заложником системы и чаще всего не находят возможности для творческого развития. Взгляните, внесли ли отечественные композиторы какой-то вклад в ми-

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ЯПОНЦЕВ

Ясунори Митсуда с детства был ленивым: занимаясь сразу тремя видами спорта, спортсменом не стал, но под впечатлением от «Розовой пантеры» и «Бегущего по лезвию» решил, что будет великим кинокомпозитором. Влача свое существование в младшей группе непрестижного музыкального колледжа, постоянно выслушивая насмешки от преподавателей, Митсуда, вырабатывал в себе терпение – в преподавательский состав входили практикующие музыканты, готовые передавать собственный опыт и брать его на свои выступления. Естественно, брать в качестве грузчика музыкального оборудования. Еще Митсуда был наглым. По объявлению в журнале Famitsu он пришёл в Square Enix и на собеседовании с ходу заявил никому иному, как самому Нобуо Уематсу, что не играл ни в одну часть Final Fantasy и вообще слишком независим, чтобы надолго задерживаться в стенах компании. Митсуду взяли, а его наставником стал Койти Сугияма. Самыми известными работами Митсуды для Square Enix стали Chrono Trigger, Xenogears и Chrono Cross, а сам композитор не имел и не имеет себе подобных – в своей музыке он использует кельтские мотивы.

Норихико Хибино – первый профессиональный саксофонист в индустрии, окончивший, к тому же, Музыкальный колледж Беркли. Вернувшись из штатов в Японию, начал работать в Konami и прославился музыкой для франчайза Metal Gear Solid, однако позже, вытесненный голливудским композитором Гарри Грегсон-Уильямсом, ушел из Konami на вольные хлеба, начав успешную сольную карьеру композитора и джазового музыканта. Записал несколько студийных альбомов, музыку к аниме Blassreiter, выступил сокомпозитором Ninja Blade, Bayonetta и еще кучи других проектов, организовал в Токио концерт Hyper Game Music Event, где, в частности, исполнил джазовые интерпретации саундтреков Акиры Ямаоки к Silent Hill.

Акира Ямаока – музыкант-самоучка, окончивший Токийский колледж искусств по специальности дизайнер, всегда мыслил как европеец. Воспитанный на музыке Massive Attack, Pink Floyd, Пи Джей Харви и Крэйга Армстронга, он познакомил мир игровой музыки с альтернативным роком и трип-хопом (Silent Hill 2-4), раскритиковал в пух и прах японскую индустрию, и в след за Хибино распрощался с Konami, отправившись с чистой душой в Grasshopper Manufacture создавать игры для западного потребителя. Сейчас Ямаока – культурный феномен, водящий дружбу с такими персонажами, как Томми Талларико, организатором интернационального шоу Video Games Live, и Найлом Роджерсом, основателем группы CHIC, саунд-продюсером некоторых номерных альбомов Дэвида Боуи и хозяином звукозаписывающего лейбла Sumthing Else Music Works, специализирующегося на издании игровых саундтреков.

ПОЛУЗАБЫТЫЕ ГЕНИИ

Нэтан МакКри – автор саундтреков оригинальной трилогии Tomb Raider, грезивший о славе кинокомпозитора и ушедший из игровой индустрии на пике популярности, сделав ставку на экранизацию игры, куда, по всем расчетам, его должны были позвать, но не позвали. Пролетев с кино, МакКри основал звукозаписывающую студию, одним из первых проектов которой была музыкальная композиция Marshlander, открывающая рождественское шоу Spice Girls 1999 года, однако через пять лет студия закрылась. МакКри пытался вернуться в индустрию, но триумфального возвращения не произошло: игры с его музыкой и саунд-дизайном непременно проваливались, а римейк Tomb Raider, изначально разрабатывавшийся Core Design к десятилетнему юбилею игры, был поручен студии Crystal Dynamics, а композитор снова остался не у дел.

Александр Брендон наиболее известен как соавтор композиций для Unreal и Unreal Tournament, а также как ведущий композитор Deus Ex и Deus Ex: Invisible War. Как и многие другие люди из индустрии, Брендон разменивался на массу должностей: от аудио-директора и саунд-дизайнера до проектировщика сайтов (под его руководством разработан портал Гильдии игровых композиторов, www.audiogang.org) и журналиста (в одной из своих статей, в частности, раскритиковал Half-Life за примитивную музыку), что в итоге негативно сказалось на его профессиональных навыках композитора. Как следствие, Брендона не пригласили писать музыку для Deus Ex: Human Revolution.

Марк Морган, из интереса к музыкальным экспериментам, ненадолго пришёл с телевидения в игры и потряс индустрию саундтреком к культовой Fallout. Со временем саундтрек был признан эталоном в стиле дарк-эмбиента, а за ним последовала работа над Fallout 2 и Planescape: Torment. К сожалению, Марк Морган, подобно своему партнеру Марку Сноу (композитору сериала «Секретные материалы», у которого Морган перенял музыкальный опыт и стиль), расценивал музыку большей частью как выгодную работу, чем как творчество, и совершенно предсказуемо увяз в потоке малозначительных телешоу. Создатели Fallout 3 предпочли Моргану более востребованного на тот момент Инона Зура.

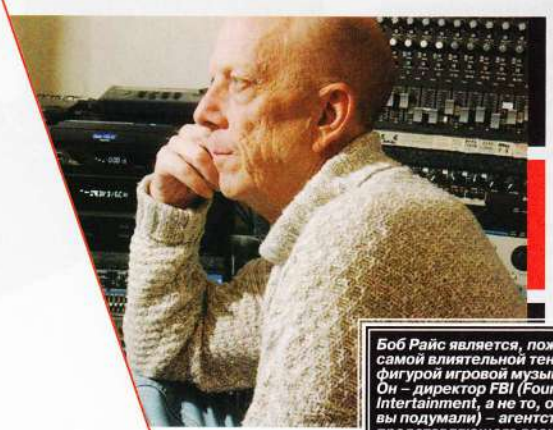
Вернётся ли композитор American McGee's Alice Крис Вренна в сиквел – один из животрепещущих вопросов коммьюнити фанатов игры. Американ МакГи в своём блоге намекает, что хотел бы поработать с таинственной группой Teargas & Plateglass, чья музыка издаётся на одном лейбле с Вренной. Есть предположение, что Teargas & Plateglass – секретный проект самого Вренны.

Вероятнее всего, вы видите этого парня впервые. Между тем Найл Роджерс является важной персоной музыкального и околоигрового бизнеса: его лейбл издаёт музыку из игр Halo – самые прибыльные саундтреки в истории игровой индустрии.

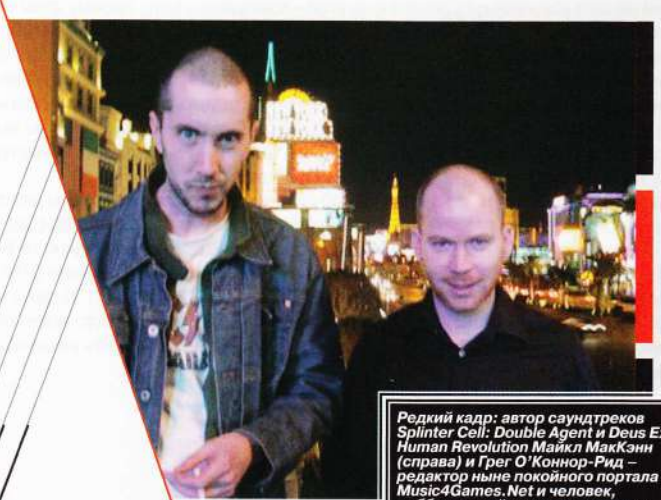
ровую индустрию, прославились ли, достигли ошеломляющих высот? Сколько было издано саундтреков за все годы существования нашей индустрии, проводились ли концерты или профессиональные мероприятия?

ВОЗМОЖНО ЛИ ВНЕДРЕНИЕ?

Если присмотреться к портфолио игрового композитора, можно заметить интересную деталь: периодически тот работает на стороне – в кино или на ТВ. Об этом редко говорится вслух, но почти каждый из этих людей в глубине души мечтает променять профессию игрового композитора на кино. Добившись признания миллионов геймеров, заработав на недвижимость в Калифорнии, даже такие выдающиеся личности, как Йеспер Кид, продолжают грезить кинематографом, разменивая свой талант на экспериментальные короткометражки, богом забытые телесериалы, выходящие сразу на DVD трэш-хорроры, а также независимые картины, которые никто никогда не увидит. За последнее десятилетие Йеспер Кид написал саундтреки к шести полнометражным лентам и примерно к десяти короткометражным фильмам, однако ни один из этих проектов не «выстрелил», обеспечив музыке композитора место на большом экране и предложения от серьезных киностудий и известных режиссёров; музыканта не подпустили даже к экранизации Hitman. Производство киносаундтрека занимает в среднем от двух до шести месяцев (нередко – три-пять недель), и войти в такой ритм профессионалу из игровой индустрии нелегко – работа над играми длится годами, и это расслабляет каждого члена команды (обратите внимание, как много долгостроев в итоге выходят недоделанными). И это только одна из тех объективных причин, по которым кинопродюсеры моментально «заворачивают» игровых композиторов, ведь именно продюсерам в случае неудачи придется выяснять отношения с инвесторами. Именно поэтому игровые экранизации обходятся без «родных» музыкантов. За всю историю их существования исключением стала, кажется, лишь Silent Hill, для которой, тем не менее, Акира Ямаока не писал музыку – создатели фильма самостоятельно выбрали и адаптировали композиции из оригинальной квадрологии игр.



Боб Райс является, пожалуй, самой влиятельной теневой фигурой игровой музыки. Он – директор FBI (Four Bars Intertainment, а не то, о чем вы подумали) – агентства, представляющего всех более-менее известных композиторов. В частности, Боб Райс подарил путевку в жизнь Марку Моргану.

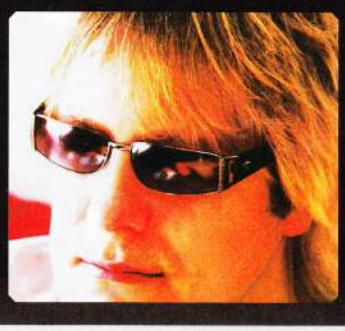


Редкий кадр: автор саундтреков Splinter Cell: Double Agent и Deus Ex: Human Revolution Майкл МакКэнн (справа) и Грег О'Коннор-Рид – редактор ныне покойного портала Music4Games.Net и человек, лоббирующий интересы топовых игровых композиторов на всех мыслимых и немыслимых уровнях. Практически все композиторы, из года в год получающие самые престижные награды и самые дорогие заказы, – его клиенты.

Быть может, упорство, с которым игровые композиторы пытаются влиться в Голливуд, когда-нибудь даст свои результаты, а игры, в свою очередь, настолько врастут в поп-культуру, что музыку из них будут встречать в кино с распростёртыми руками. Благо предпосылки к этому имеются: рингтоном на мобильнике главного героя комедии «Скотт Пилигрим против всех» звучит культовая мелодия из The Legend of Zelda. Будем надеяться, что таким способом режиссер Эдгар Райт внедряет витающую в воздухе идею нужным людям.

* * *

Профессия игрового композитора обманчива и нестабильна, как и сама индустрия. Игры не доживают до релиза, студии закрываются, надежды не оправдываются. В качестве штатного сотрудника при той или иной студии можно несколько лет корпеть исключительно над одним проектом, чтобы потом в одночасье осознать безвозвратность утерянного времени. Можно стать композитором-фрилансером и озвучивать по нескольку игр ежегодно, но не дождаться звездного часа и уйти в смежные области или радикально сменить поле деятельности. Порог входа в игровую индустрию невысок, но, не имея запасного плана, выжить в случае неудачи будет непросто. ■



ДЖЕРЕМИ СОУЛ

В далёкие-далёкие времена, когда на экраны ворвалась первая часть саги «Звёздные войны» (1977), всемирно-известный композитор Джон Уильямс раз и навсегда изменил звучание кинофантастики: синтезаторы канули в прошлое, в моду вошла возвышенная оркестровая музыка. Джереми Соулу, которого называют моделью успеха западного игрового композитора, принадлежит аналогичное достижение: его саундтрек к Total Annihilation (1997) открыл симфоническую музыку для жанра RTS, где та доминирует по сей день. С тех пор портфолио композитора разрослось до семидесяти позиций (в числе которых такие тайтлы, как Neverwinter Nights, Dungeon Siege и Warhammer 40,000: Dawn of War, серии The Elder Scrolls, The Guild Wars, Supreme Commander и Company of Heroes), а сам он, можно сказать, стал чуть ли не заложником RTS. Музыка Соула также прозвучит в – сюрприз-сюрприз! – Duke Nukem Forever.

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

ВСЕ ОБ ASUS P67

Приоткрываем завесу тайны о новых платах

На момент написания этих строк компания Intel еще не анонсировала выпуск чипсетов и процессоров нового поколения, которые привнесут массу знаменательных изменений. Однако многим производителям не терпится заявить о своих новинках раньше своих конкурентов. Первой компанией, объявившей о платах на «загадочном» чипсете P67, стала ASUS. Изначально дебютируют сразу три флагманских модели: P8P67 Pro, P8P67 Deluxe и high-end модель Maximus IV Extreme. Стоит сразу отметить, что ASUS в последнее время очень полюбился черный цвет текстолита, в первых двух моделях мы можем лицезреть обновленную систему охлаждения, ну а в третьей и вовсе нечто монструозное. Как и подобает платам современности, в наличии порты USB 3.0 и SATA 3.0, три или даже четыре (Maximus IV Extreme) разъема PCIe x16. Все новинки снабжены Bluetooth-модулем, благодаря которому можно управлять системой дистанционно, а заодно синхронизировать данные со своего мобильного. Модель P8P67 Deluxe выделяется тем, что комплектуется внешней 3.5-дюймовой панелью с портами USB 3.0. Предводитель по кличке «Максимус» обладает чипом NF200, который дополняет совсем не лишние линии PCIe для поддержки режимов работы x16/x16 и x16/x8/x8 сразу двумя микросхемами BIOS и переключателем, а также набором аппаратных тумблеров для управления графическими PCIe.

Есть масса других нововведений, но более всего привлекает поддержка EFI BIOS. Последний станет стандартом для всей линейки P67. EFI обладает полноценным графическим интерфейсом с поддержкой мышки и возможностью использовать загрузочные диски емкостью более 2 Тбайт. Прощай старый добрый BIOS... да здравствует EFI BIOS!

NVIDIA ИДЕТ НА ПОПРАВКУ

Анонс видеокарты NVIDIA GeForce GTX 580

Компания NVIDIA была основана в Калифорнии, а именно в городе Санта-Клара. Похоже, там обитают очень упорные ребята, которые и не думали отдавать пальму первенства AMD. Иначе как можно еще объяснить выпуск самого быстрого одиночного графического ускорителя на планете Земля?

Выход GeForce GTX 480 много значил и вернул компанию в гонку, однако высокий уровень шума, высокие температуры и высокое энергопотребление едва ли можно было записать в плюсы видеокарте. Со всеми этими проблемами инженеры в итоге справились, при этом не забыли накинуть десяток-другой «лошадиных сил» своему флагману.

А теперь по порядку: GeForce GTX 580 стала значительно тише, за что спасибо существенно переработанной системе охлаждения. На первый взгляд ничего не изменилось, но если заглянуть внутрь, становятся ясны причины столь кардинальных перемен. Тепловые трубки сдали в утиль, на их место пришла внушительных размеров испарительная камера с жидкостью. Суть действия осталась той же, а эффективность куда выше, нежели от трех-четырех трубочек. Это позволило не только снизить температуру графического ядра, но и существенно снизить обороты турбины.

На десерт: техпроцесс производства GF110 остался неизменным, имеем дело с теми же 40-нанометрами, потоковых процессоров стало 512 вместо прежних 480 (GeForce GTX 480), а число текстурных блоков увеличилось на четыре единицы, отныне их 64. Недурственно подросли частоты ключевых компонентов видеокарты, а именно GPU, потоковых процессоров и памяти – с 700/1401/3696 до 772/1544/4008 МГц МГц. И даже после такой вот прокачки GeForce GTX 580 стала кушать меньше ватт – 244 вместо прежних 250.

Как и любой продукт hi-end класса, GeForce GTX 580 не может стоить дешево и уж точно не меньше $500-550.

КУЛЕР ДЛЯ LGA1155

Всеядный суперкулер Noctua NH-C14

Не только производители системных плат пытаются раньше Intel представить новейшую продукцию, создатели кулеров тоже не отстают, вот и именитая компания Noctua решила досрочно заявить о поддержке процессорного разъема LGA1155, выкатив модель Noctua NH-C14.

Новичок стал преемником Noctua NF-P14, в NH-C14 также используются два 140-миллиметровых вентилятора для охлаждения процессора, однако конструкция преобразилась – вместо башенного типа мы получили более классический дизайн, который представляет из себя по сути переработанную версию линейки NH-C12.

В Noctua NH-C14 довольно компактный радиатор, шесть тепловых трубок, медная сердцевина и возможность установки двух 140-миллиметровых вентиляторов NF-P14 FLX, которые призваны обеспечить эффективный обдув не только процессора, но и оперативной памяти и близлежащих системных компонентов, чего не могут гарантировать модели башенного типа. Оба вентилятора входят в комплект поставки, использовать лишь один или сразу оба, решать вам. При этом в случае с одним вентилятором получаются две опции – ветродуй можно поставить сверху, если же конструкция окажется высоковата, ничто не помешает переставить его вниз. В последней конфигурации размер кулера составит скромные 105 мм.

Комплект поставки включает фирменную термопасту Noctua NT-H1, переходники для регулировки скорости вентиляторов (адаптеры Low-Noise и Ultra-Low-Noise), ну а система крепления SecuFirm2 совместима с Socket LGA1366/LGA1156/LGA1155/LGA775 и Socket AM2/AM2+/AM3.

Оценивается Noctua NH-D14 в $85.

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА С ЖК-ЭКРАНОМ

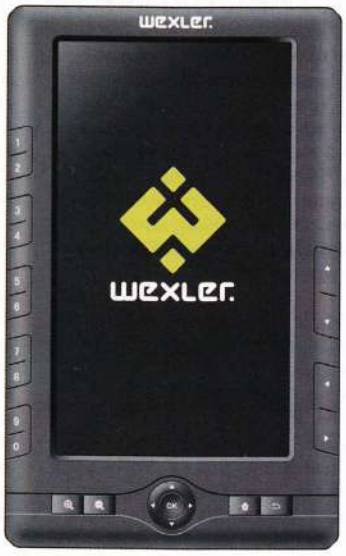
7 дюймов счастья от WEXLER

Все мы привыкли видеть электронные книжки с монохромным E-ink экраном. Для основной задачи они ах как хороши, но ведь хочется и цвет видеть. Пока суд да дело и лучшие умы планеты работают над скорым выпуском цветной версии E-ink, ряд компаний решил выпустить нечто среднее, а именно читалку с привычным ЖК-экраном.

На сей раз отметилась WEXLER, объявившая начало поставок электронной книжки WEXLER.BOOK T7001, в которой за основу был взят 7-дюймовый ЖК-экран с разрешением 1280x720. Родной встроенной памяти 4 Гбайт, ее можно расширить благодаря поддержке карт MicroSD и в итоге получить до 12 Гбайт пространства, которое можно забить далеко не только книгами. Бук от WEXLER поддерживает аудиокниги и звуковые файлы (MP3, WMA, APE, FLAC, AAC), FM-радио, разнообразные видеостандарты (AVI, Xvid, Divx 4/5, RM, RMVB, FLV, MKV), фотографии и картинки (JPEG, BMP, GIF). Аудиокниги, музыку и звуковое сопровождение фильмов можно прослушивать через встроенный динамик, есть и разъем для наушников. Что касается основной функции (электронная книга), то она поддерживает форматы TXT, PDF, FB2, EPUB и HTML.

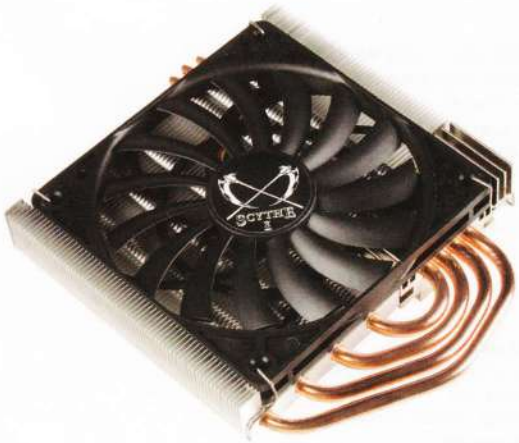
Встроенного аккумулятора хватает на 5 часов просмотра видео и 7 часов прослушивания аудио. Для управления устройством предусмотрены джойстик и набор кнопок, расположенных на лицевой панели. Переход между страницами осуществляется благодаря боковым кнопкам, для гибкости настройки реализована возможность изменения размера шрифта, возможность развернуть страницу горизонтально, прослушивать музыку в фоновом режиме и т.д. Для подключения к компьютеру реализован порт mini-USB, при этом необходимый кабель в комплекте, как и стандартные ушки.

WEXLER.BOOK T7001 поставляется в обложке из искусственной кожи (белая и черная), габариты устройства – 200x132x13 мм, 300 г. Гаджет обойдется в 4000 руб.



ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО SETSUGEN

VGA-кулер Scythe Setsugen 2



Система для охлаждения видеокарты Scythe Setsugen вышла весьма удачной, однако по некоторым причинам она не получила широкого распространения. Видимо, поэтому в Scythe решили сделать второй заход! В отличие от фильмов, продолжения в этой области практически с 99-процентной вероятностью получаются лучше своих оригиналов. И наш случай не исключение.

На первый взгляд в Scythe Setsugen 2 и не признать предка. Но это неудивительно, по компьютерным меркам прошло много времени, дизайнеры и инженеры компании занялись новым направлением. Несмотря на компактность всей конструкции, в кулере используются четыре медных тепловых трубки и радиатор с большим количеством ребер. Основание, контактирующее с графическим ядром, конечно же, сделано из меди, в нашем случае никелированной и отполированной до зеркального состояния. За охлаждение отвечает SLIM-версия вентилятора, лопасти которого вращаются со скоростью от 800 до 2000 (19,53-37,0 дБа), что позволяет прокачивать до 45.47 кубических футов воздуха в минуту. Комплект поставки включает полный набор радиаторов под самые разнообразные видеокарты производства AMD и NVIDIA, есть регулятор скорости (выводится на один из разъемов на задней панели корпуса) и переходник для питания видеокарты, не говоря уж про термопасту.

Совместим Scythe Setsugen 2 с AMD Radeon HD 5870/5850/5830/5770/5750 (также в списке некоторые модели HD 4xxx/3xxx, Radeon X1xxx/Xxxx/9xxx) и с NVIDIA GeForce GTX 470/465/460/285/280/275, GeForce GTS 450/250 (а заодно с GeForce 9xxx/8xxx/7xxx/6xxx). Scythe Setsugen 2 избавит вас от шума за $50.

СЕНСОРНЫЕ И БЕСПРОВОДНЫЕ

Мышь SPEEDLINK CUE Wireless Multitouch

Сенсорный тачпад в ноутбуках – стандарт де-факто, мы к ним привыкли давно. Особо продвинутые варианты даже поддерживают технологию мультитач, которая порой очень даже помогает. В компании SPEEDLINK решили нарушить традицию и представить оригинальную мышь CUE Wireless Multitouch, совместимую с вышеозначенной технологией. И впрямь, мышь остается одним из основных источников ввода информации, так почему же ее не научить новым трюкам! Первое, что бросается в глаза при взгляде на детище SPEEDLINK, так это лаконичный дизайн с плоским верхом. Сложно предположить, насколько это скажется на удобстве использования, но одно можно сказать уже точно – мышь смотрится незаурядно, к тому же она симметрична.

С помощью CUE Wireless Multitouch будет удобно пролистывать фотографии, просто скользя пальцем по поверхности мыши, для прокрутки текста необходимо выполнить круговое движение по поверхности мыши, а привычные клики осуществляются обычным прикосновением к поверхности мыши, соответствующий разделитель на две виртуальные кнопки на месте. Диковинка умеет распознавать управление с помощью двух пальцев максимум, фирменный софт позволит самостоятельно настроить нужные команды. Как вы уже могли догадаться, в CUE Wireless Multitouch нет механических кнопок в принципе. Дополняет картину поддержка беспроводной радиотехнологии (2.4 ГГц, радиус действия до 8 метров) и наличие компактного USB-передатчика. Пара слов о начинке: внутри установлен современный оптический сенсор с чувствительностью 1000 dpi, поддерживается режим энергосбережения, в наличии аппаратный выключатель, ну а питается «грызун» от пары батареек типа AAA.

Будут доступны версии четырех разных цветов, а стоимость составит 2350 руб.

Автор:
Сергей Плотников

МАРТЫШКА С ОЧКАМИ

ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРОВ С РАЗВЕРТКОЙ ЭКРАНА 120 ГЦ

Совсем обнаглела молодежь. Мало им огромных мониторов! Так подавай еще со всякими прибамбасами. А ведь ресурс китайских заводов не бесконечен. Бедолаги рабочие трудятся что есть силы. И все ради того, чтобы геймер мог отдохнуть как белый человек. Только теперь и с технологией 3D.

В БОЙ ИДУТ ОДНИ TN

На сегодняшний день мировая азиатская интеллектуальная собственность может похвастаться тремя типами ЖК-матриц: TN, MVA и IPS. Как ни странно, но самым распространенным является первый вид дисплеев. Во-первых, устройства на базе этих матриц весьма дешевы, уже здесь и сейчас возможно приобрести недорогой монитор с поддержкой Full HD. Во-вторых, для TN-устройств характерно быстрое время отклика, что наилучшим образом сказывается на динамических сценах. Именно поэтому смотреть кино или играть в игры на подобных мониторах – сплошное удовольствие (примечание: черный обычно передается как серый)! Тем не менее, привереды найдут к чему придраться. Например, цветопередача у TN-матриц находится на низком уровне, да и углы обзора не позволят усесться большой компанией поудобнее и с головой погрузиться в какое-нибудь действие: ужастик, комедия – не важно! Как часто случается в жизни, крайние «человеки» окажутся в пролете.

Для таких смышленых людей изобрели следующие два типа матриц. Если мониторы на базе MVA являются переходными моделями, то IPS предназначен для профессионалов. А все из-за идеальной цветопередачи и широких-широких углов обзора. Правда, за качество придется платить рублем.

Теперь вы поняли, что дисплеи на базе TN просто рождены встать под знамена геймеров. Для этого у них все есть.

А если еще подтянуть развертку экрана до 120 Гц, то использование технологии NVIDIA 3D Vision напрашивается само собой. На момент написания этого материала насчитывалось всего семь компаний, предоставивших свои «трехмерные» девайсы. Шесть из них как раз поддерживают «очковую» технологию калифорнийцев.

КАК ПОЯВИЛОСЬ 3D

По большому счету никак это самое 3D и не появилось. Скорее, в умах человека родился обман – обман зрения. Все дело в том, что мы видим трехмерную картинку за счет пары глаз. «Почувствовать» так называемое 3D на плоскости (того же экрана) возможно тогда, когда каждому глазу попеременно показывается картинка под разным ракурсом.

Итак, одно и то же изображение поочередно с высокой скоростью не меньше 25 кадров в секунду меняет свою проекцию для левого и правого глаза соответственно. В то же время очки из комплекта NVIDIA 3D Vision разделяют изображение за счет затворов. Синхронизация программного обеспечения с «железом» осуществляется за счет ИК-датчика, подключаемого к компьютеру при помощи USB-порта. Именно из-за раздвоения сигнала для левого и правого глаза требуется экран с разверткой 120 Гц (по 60 Гц на око). И именно из-за удвоенной нагрузки требуется мощное «железо» (читай – видеокарта).

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Ну какой тест мониторов обходится без них любимых – без игр? Тем более, когда основой устройств являются технологии развлечений от NVIDIA. Кстати, на сайте «зеленых» можно познакомиться с номенклатурой приложений, расфасованных по пятибалльной школьной шкале согласно уровню их оптимизации. Надо сказать, список получился впечатляющий. И очень тяжело найти современную игру, которая в той или иной степени не поддерживала бы 3D Vision. Мы же остановились на экшн-сценах любительницы паркура из Mirror's Edge. С технической точки зрения мониторы проверялись на всевозможные засветы по краям дисплея, а цветопередача определялась с помощью колориметра. Результатом измерений устройства стал график с линиями красного, зеленого и синего цветов. Напомним, что идеальной считается картина, когда все линии идут дружно в ряд, по диагонали. Отклонение какой-либо из полосок означает для монитора лишь одно – с отображением проблемы, цветопередача не идеальна.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Acer GD245HQ
Alienware OptX AW2310
ASUS VG236H
LG W2363D
Samsung 2233RZ
ViewSonic VX2268wm

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-930, 2.8 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P6T SE
- **ВИДЕОКАРТА:** ASUS ENGTX 470, 1280 Мбайт
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Samsung M378B5673FH0-CH9, 3x 2 Гбайт
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** Seagate Barracuda LP ST31500541AS, 1500 Гбайт
- **SSD:** OCZ Onyx OCZSSD2-1ONX64G, 64 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** COUGAR 620AR, 620 Вт
- **ОС:** Windows 7 Профессиональная

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНИТОРОВ

	Тип ЖК-матрицы	Диагональ, дюймы	Максимальное разрешение экрана, точек	Развертка экрана, Гц	Яркость, кд/м2	Контрастность (динамическая)	Время отклика, мс	Максимальное количество цветов, млн	Интерфейсы	Габариты, мм
Acer GD245HQ	TFT TN	23.5	1920x1080	120	300	80 000	2	16.7	DVI-D, HDMI, VGA	575x418x194
Alienware OptX AW2310	TFT TN	23	1920x1080	120	400	80 000	3	16.7	DVI-D, HDMI, 4x USB	549x378x194
ASUS VG236H	TFT TN	23	1920x1080	120	400	100 000	2	16.7	DVI-D, HDMI, композитный	550x420x250
LG W2363D	TFT TN	23	1920x1080	120	400	70 000	3	16.7	DVI-D, 2x HDMI	556x419x206
Samsung 2233RZ	TFT TN	22	1680x1050	120	300	20 000	3	16.7	DVI-D	517x421x209
ViewSonic VX2268wm	TFT TN	22	1680x1050	120	300	20 000	2	16.7	DVI-D, VGA	509x441x203

ACER GD245HQ

★★★★★★ 8/10

Как говорят, о вкусах не спорят. Или же на вкус и цвет товарищей нет. В общем, существует много умных фраз, оправдывающих субъективное мнение того или иного человека. Вот и автору этих строк кажется, что монитор Acer GD245HQ выглядит просто потрясающе! Во многом в этом «виноваты» цветные вставки и ножки подставки. Отчасти профильная остроугольная форма корпуса дисплея. Кстати, экран устройства нестандартной диагонали – 23.5 дюймов, поддержка Full HD включена в комплект. Несмотря на всю красоту, крепление Acer GD245HQ не позволяет вращать экран по горизонтали.

Среди интерфейсов, словно в старом кафе, присутствуют все популярные друзья-стандарты. Так монитор может «связаться» с компьютером посредством D-Sub, DVI-D или HDMI. Прямо эволюция видеовыходов какая-то, забыли разве что про DisplayPort.

Если такой «букет» интерфейсов не может не радовать, то меню устройства слегка удручает. Довольно тяжело привыкнуть к управлению и добраться до нужных опций. Но, по сути, делать это часто не придется. К тому же привычка в обращении с «железом» – штука полезная. А к Acer GD245HQ привыкнуть не грех.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ внешний вид
+ большой выбор интерфейсов
- искажение цветопередачи

ALIENWARE OPTX AW2310

★★★★★★ 8/10

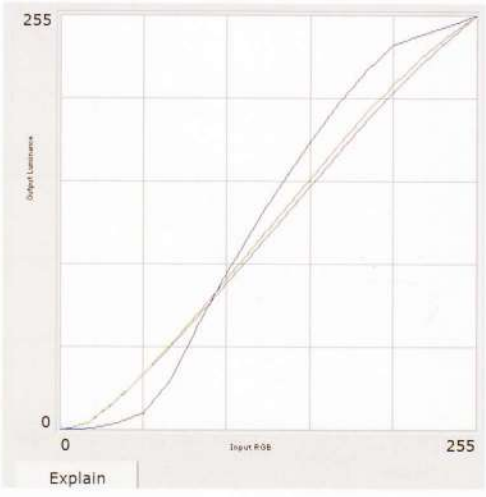
Чтобы установить Alienware OptX AW2310 на рабочее (или игровое) место, для начала придется освободить целый плацдарм. Действительно, монитор вместе с подставкой занимает неприлично много пространства, а использование большой ножки (в виде крыла самолета) обусловлено необходимостью как можно жестче закрепить конструкцию. При этом металлическое крепление очень надежно фиксирует корпус экрана. Сам дисплей за счет шарнира и фиксатора легко поворачивать во все стороны. Для геймера не составит труда наклонить экран под необходимым ему углом. Согласно характеристикам, область обзора по горизонтали составляет 170 градусов. А по вертикали немногим меньше – 160 градусов. Правда, уже при небольшом отклонении видны искажения цветов, столь характерные для TN-матриц.

Если и смотреть на экран, то лучше всего прямо. В таком случае заметных глазу искажений цветов не увидишь. Хотя колориметр и продемонстрировал сильное отклонение синего, в очках этого не заметно. Для игр монитор подходит как нельзя лучше.

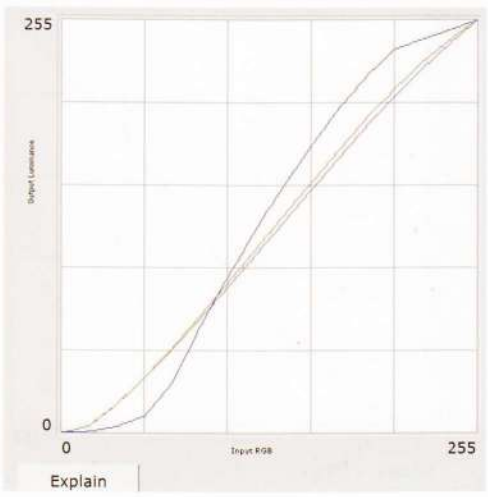
Задняя панель Alienware OptX AW2310 (помимо разъемов DVI-D и HDMI) располагает еще и четырьмя интерфейсами USB. Хватит за глаза. А вот переднюю украшает набор сенсорных клавиш. Выглядит достаточно красиво и в какой-то степени напоминает фантастические гаджеты из фильма «Чужой». Впрочем, бренд Alienware как раз позиционирует себя как что-то неземное...

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ внешний вид
+ эргономичная подставка
- высокая стоимость
- искажение цветопередачи



Acer GD245HQ. Внешне великолепный монитор показал не столь красивые результаты. Достаточно большое отклонение в сторону синего цвета.



Alienware OptX AW2310. Наверное, здесь какая-то ошибка? Но TN-матрица данного монитора продемонстрировала один из худших результатов в тесте.

ASUS VG236H

Довольно габаритный экран крепится на специальную ножку. За счет чего можно беспрепятственно поворачивать панель по вертикали. Заявленная область обзора «двести тридцать шестого» составляет 160 градусов. Хотя геймеру вряд ли придется так «извращаться» с монитором. Не то что художникам и киноманам. Крепится ножка к специальному диску, который и служит подставкой. Конструкция на первый взгляд кажется не очень надежной, но за время тестирования «ахать» и «охать» не пришлось: ASUS VG236H таки не перевернулся.

Задняя панель монитора изобилует видеоинтерфейсами. Причем инженеры тайваньской компании решили отказаться от использования доисторического порта VGA и разместить помимо столь популярного DVI-D еще и HDMI. На наш взгляд, очень удачный ход. Во-первых, потому что сама NVIDIA позиционирует свою технологию (речь идет о 3D Vision) исключительно с топовыми видеокартами. Во-вторых – пора, пора избавляться от всевозможных технологических атавизмов. Новые графические адаптеры уже давно не используют D-Sub для передачи изображения!

Кстати, о 3D Vision. В комплекте с монитором по умолчанию идет набор очков и ИК-датчик. Никаких особенностей не предусмотрено. Стандартный набор для получения удовольствия в формате Full HD! Максимальное разрешение ASUS VG236H составляет 1920x1080 пикселей. При этом время отклика находится на отметке 3 миллисекунд. Не рекорд, конечно.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ внешний вид
+ превосходная цветопередача
+ очки в комплекте
- высокая стоимость

★★★★★★ 9/10

LG W2363D

За небольшую для 3D-мониторов стоимость, наравне с Acer GD245HQ, возможно получить полноценный Full HD-монитор. Да, цветопередача дисплея не идеальна, но, судя по показателям колориметра, чуть лучше, чем у конкурентов. Опять «штормит» синий цвет. Чуть забегая вперед, скажем, что данная «фича» присуща всем 3D-мониторам. Скорее всего, сделано это специально. По крайней мере, в играх с использованием очков от NVIDIA цветовые искажения практически не видны. Для связи с видеокартой присутсвуют сразу два порта HDMI и один DVI-D.

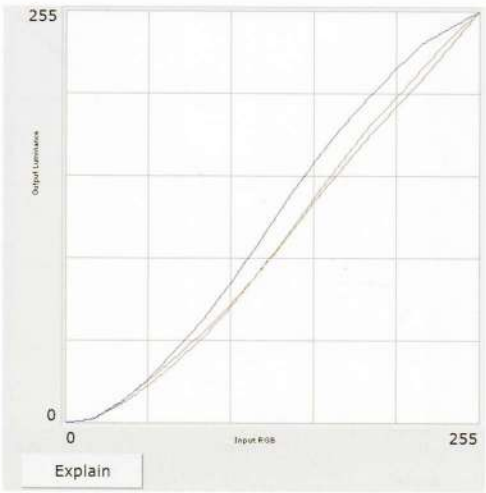
Выполнен LG W2363D в привычном для устройств LG Electronics стиле. Если некоторые компании используют в своих геймерских мониторах острые грани и оригинальные цвета (опять же проводя параллели с Acer GD245HQ), то здесь мы видим плавные изгибы и черный глянец. Точь-в-точь как у телевизоров. Кроме того, у клавиш управления девайсом задействованы сенсорные технологии. Удобно, красиво, но жирными пальчиками пластиковую панель лучше не трогать. А вот крепление монитора весьма простенькое. За счет подставки в виде диска реально лишь повернуть экран по горизонтали и вертикали, а вот поднять экран, к сожалению, не удастся. Но из испытуемых лишь Alienware OptX AW2310 обладает такой возможностью.

Есть у LG W2363D встроенная акустика, и даже больше! Динамики монитора поддерживают технологию объемного звучания SRS Trusurround HD. Не домашний кинотеатр, но, например, в офисе очень даже пригодится.

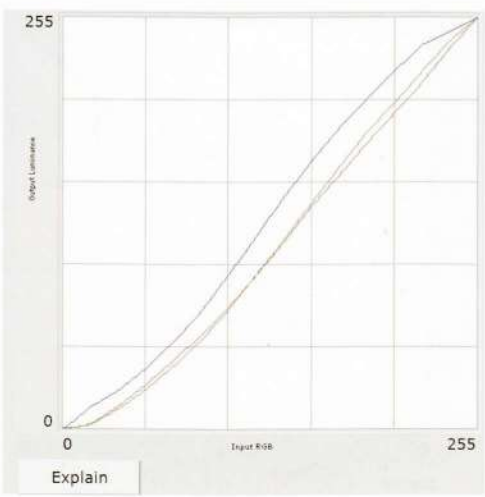
★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ внешний вид
+ большой выбор интерфейсов
- искажение цветопередачи



ASUS VG236H. Золотая середина для простого геймера.



LG W2363D. Небольшое отклонение синего. В остальном к графику не придраться.

SAMSUNG 2233RZ

Так сложилось, что монитор Samsung 2233RZ установил планку для остальных устройств – пожалуй, результаты замеров цветопередачи у героя данных строк самые лучшие. Все три линии графика натянуты, словно струнки. Да, с небольшими погрешностями, но для TN-матрицы вполне сойдет. Жаль, что конкретно у Samsung нет модели большей диагонали и, соответственно, разрешения. Но зато этот факт в лучшую сторону сказался на цене девайса.
Аналогичная картина и с внешними параметрами монитора. С одной стороны, Samsung 2233RZ играючи переливается цветами за счет глянцевой поверхности. Вдобавок к этому боковая панель оснащена элегантными клавишами. Правда, каждое касание блестящей поверхности оставит на нем отпечатки пальцев. Да и оседание пыли будет слишком заметным. В общем, придется «драить» монитор часто и нещадно.
С другой стороны, разработчики Samsung 2233RZ решили ограничиться одним типом интерфейса DVI-D. Хотя впору, давно впору использовать новейший стандарт HDMI.
В итоге, а точнее в совокупности данный монитор вполне заслуженно заработал приз «лучшая покупка» вашего любимого журнала.

★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ внешний вид
+ превосходная цветопередача
+ низкая стоимость
- низкое разрешение

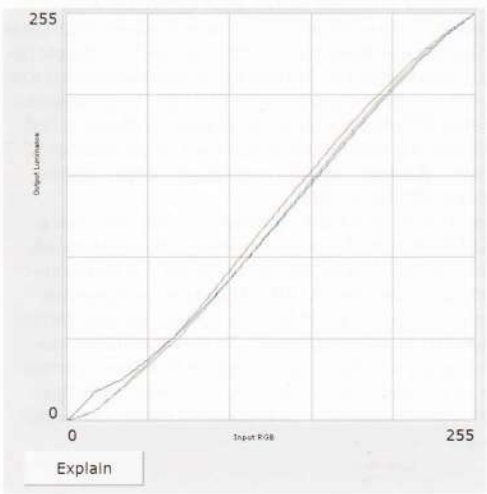
VIEWSONIC VX2268WM

Внешне девайс выглядит просто шикарно. Во многом этот хвалебный эпитет монитор заработал за счет элегантной формы и корпуса черного цвета. У нас нет никаких сомнений, что ViewSonic VX2265wm отлично сольется с любым интерьером. Видимо, для повышения уровня эргономики разработчики сделали специальную продолговатую подставку для экрана. Вообще, тяжело найти на поверхности устройства хотя бы один грубый заостренный край пластика – только элегантные изгибы. Хотя некоторым брутальным геймерам такая лепота может и не понравиться. К сожалению, любое прикосновение к пластиковому корпусу оставляет на блестящей поверхности отпечатки.
Радует присутствие на задней панели девайса выходов DVI-D и VGA. А то, знаете, сделают монитор с одним портом, а потом поди поищи переходники. Не помешают и два стереодинамика, поддерживающие технологию SRS WOW HD, общей мощностью 4 ватт. Конечно, для кого-то качества звучания данных спикеров явно не хватит, но в отсутствие большого количества места на столе встроенные колонки придутся как нельзя кстати.
Разрешение экрана составляет 1680x1050 точек. Терпимо с учетом хороших показателей времени отклика и контрастности. Первый параметр в режиме изменения изображения от черного пикселя к белому составляет 5 мс. Переход от одного оттенка серого к другому осуществляется всего за 3 мс. Контрастность дисплея равняется отношению 1000:1. Надо сказать, что при обычной работе и в играх с монитором никаких особых дефектов выявлено не было.

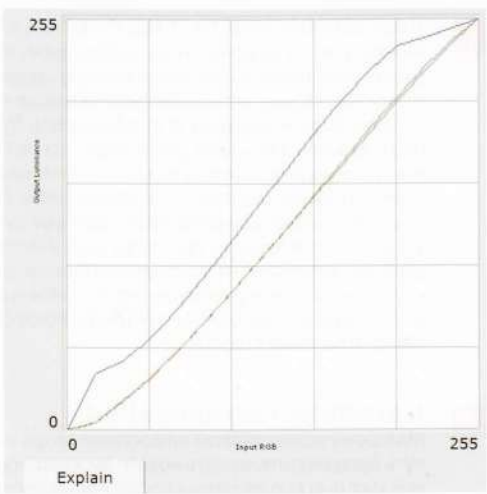
★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ внешний вид
+ низкая стоимость
- низкое разрешение
- искажение цветопередачи



Samsung 2233RZ. Идеальная цветопередача для монитора стоимостью чуть меньше 10 000 рублей.



ViewSonic VX2268wm. Уже стандартная картина. Колориметр демонстрирует неидеальное отображение синего цвета.

ВЫВОДЫ

У большинства мониторов есть проблемы с отображением синего цвета. И если поначалу казалось, что это недостаток, то во время использования очков и 3D Vision огрехов заметно не было. Играть было удобно и комфортно. Не сказать, что технология NVIDIA – прорыв в будущее, но компьютерные развлечения в 3D выглядят иначе. Что касается призеров, то хочется выделить все мониторы. Большого распространения ЖК-панели с разверткой 120 Гц не получили, поэтому и моделей на российском рынке не так много. Сегодня вы познакомились с шестью из семи мониторов с поддержкой 3D, и все они по-своему хороши. Но приз «выбор редакции» достается девайсу ASUS VG236H, а «лучшая покупка» – Samsung 2233RZ. Играйте на здоровье! ■

Автор:
Сергей Плотников

КРЕПКИЙ МЕЙНСТРИМ

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТЫ INNO3D GEFORCE GTS 450

Мейнстрим… как много в этом звуке для сердца русского слилось! Как много в нем отозвалось…

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ производительная система охлаждения
+ тихая работа кулера
+ диск с игрой в комплекте
- временно завышенная стоимость

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ (GTS 450/HD 5770):

- **STREET FIGHTER IV:** 90/77 FPS
- **3DMARK VANTAGE:** 10490/11046 баллов
- **3DMARK VANTAGE GPU:** 8514/9978 баллов
- **3DMARK 2003:** 39340/46509 баллов
- **FURMARK:** 6/6 FPS
- **МАКСИМАЛЬНАЯ ТЕМПЕРАТУРА GPU:** 60/60

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ПРОЦЕССОР:** GF106
- **ТЕХПРОЦЕСС:** 40 нм
- **ЧИСЛО CUDA-ЯДЕР:** 192
- **ЧАСТОТА ПРОЦЕССОРА:** 783 МГц
- **ЧАСТОТА ШЕЙДЕРНОГО БЛОКА:** 1566 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 902 (3608) МГц
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **ШИНА ПАМЯТИ:** 128 бит
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ПОДДЕРЖКА DIRECTX:** 11

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1090T BE, 3.2 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПАМЯТЬ:** ASRock 880G Extreme3
- **ПАМЯТЬ:** 2x 2 Гбайт GeIL Black Dragon 1600 МГц (9-9-9-24)
- **ВИДЕОКАРТА:** Inno3D GeForce GTS 450
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** Samsung HD082GJ, 80 Гбайт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista x64

КАК СЭКОНОМИТЬ И НЕ ПРОГАДАТЬ

Мейнстрим – словечко хоть и забугорное, но для наших соотечественников имеет очень важную социальную подоплеку. Поскольку экономическая ситуация в стране не позволяет всем и каждому устраивать свои Луна-парки с блек-джеком и прочими радостями, особой популярностью у нас пользуются товары именно из мейнстрим-сегмента. Компьютерное «железо» – не исключение. Поэтому, например, производители видеокарт хвастают супердорогими устройствами лишь на презентациях, а потом все заводские мощности пускают на среднекалиберные, но очень привлекательные для покупателя продукты. Именно таким и является графический адаптер NVIDIA GeForce GTS 450 в исполнении компании Inno3D.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Матерому пользователю не составит труда «на глаз» прикинуть производительность нового акселератора. Но для полной картины все же нужны достоверные сведения. Мерилом производительности среди синтетических приложений стали бенчмарки 3DMark 2003, 3DMark Vantage и FurMark 1.8.2. Настройки первых двух не изменялись. А вот последняя программа загружала систему при разрешении экрана 1920x1080 точек, да с применением 8-кратного сглаживания. С такими же параметрами запускалась игра Street Fighter IV. Кроме того, мы не постеснялись сравнить Inno3D GeForce GTS 450 с ее прямым конкурентом: адаптером ATI Radeon HD 5770.

ЗНАКОМСТВО С НОВЫМ ЧИПОМ

В основе новинки лежит процессор GF106. Чип выполнен согласно 40-нанометровой технологии. Естественно, большая часть транзисторов отвечает за 192 ядра CUDA. Данные блоки разделены на четыре сегмента (так называемые потоковые мультипроцессоры) и наделены 64-битным контроллером памяти. Отсюда чип через 128-битный интерфейс способен взаимодействовать с памятью стандарта GDDR5. По умолчанию Inno3D GeForce GTS 450 располагает одним гигабайтом оперативной памяти. Ее пропускная способность составляет 57.7 Гбайт в секунду. Данная цифра достигается за счет эффективной частоты 902 (3608) МГц.

Помимо ядер CUDA, GF106 располагает 32 текстурными, а также 24 ROP-блоками. Последних элементов на 8 меньше, нежели у чипа GF104 (NVIDIA GeForce GTX 460). Функционирует процессор на частоте 783 МГц. При этом шейдерный блок работает со скоростью 1566 МГц. Кстати, данные характеристики являются референсными. То есть Inno3D не стали заморачиваться заводским разгоном. А без него адаптер потребляет не больше 106 Вт энергии. Что очень даже привлекательно, если сравнивать со старшими моделями видеокарт «зеленых».

ДОЖДАЛИСЬ?

Как и ожидалось, Inno3D GeForce GTS 450 показал неплохие результаты. По крайней мере, об этом можно смело говорить, исходя из заявленной калифорнийцами стоимости устройства. Но вот беда. Видеокарта ATI Radeon HD 5770 уже давно на прилавках магазинов и ни в чем не уступает героине сегодняшнего материала. Следовательно, столько ждать мейнстрим от NVIDIA попросту не было смысла…

Автор:
Сергей Плотников

ДРОЖЬ БАРАБАННЫХ ПЕРЕПОНОК

ТЕСТИРОВАНИЕ ГАРНИТУРЫ RAZER MORAY+

Постоянно тестируя хардкорное «железо», очень тяжело сразу же переключиться на обзор устройства, для адекватной оценки которого требуется задействовать все фибры души. Тем не менее, к нам в тестовую лабораторию попала очень интересная игровая гарнитура Razer Moray+, а потому нам придется отложить свой «хардкор» и заняться устройствами простыми, но от этого не менее полезными.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наушники

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 20-11000 Гц
- **СИГНАЛ/ШУМ (1 КГЦ, 1 ВТ RMS):** 110 дБ
- **СОПРОТИВЛЕНИЕ:** 17 Ом
- **МОЩНОСТЬ:** 20 мВт
- **ДЛИНА КАБЕЛЯ:** 1.3 м
- **РАЗЪЕМ:** мини-джек 3.5 мм
- **МАССА:** 12.5 г (с кабелем)

Микрофон

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 300-3000 Гц
- **УРОВЕНЬ ВЫХОДНОГО СИГНАЛА:** -46 дБ
- **ДИАГРАММА НАПРАВЛЕННОСТИ:** ненаправленная
- **СОПРОТИВЛЕНИЕ:** 2.2 кОм
- **СИГНАЛ/ШУМ:** 55 дБ

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошее качество звука
+ микрофон
+ удобный чехол
- высокая стоимость

ТЕХНОЛОГИИ

Прежде чем с головой окунуться в омут звука, поговорим о технологиях, которыми безвозмездно пользуются производители наушников.

На сегодняшний день наушники классифицируют по типу крепления и конструкции излучателя. Большой популярностью обладают вставные, мониторные (полноразмерные), накладные и внутриканальные «уши». Уже из названия видно, каким образом наушники взаимодействуют с ушами человека. Например, вставные необходимо поместить в ушную раковину (обычные «таблетки»). А вот внутриканальные с помощью специальных полимерных накладок закрепляются внутри ушного канала, на манер беруш, плотно прилегая к его стенкам и тем самым создавая внушительную шумоизоляцию. Razer Moray+ как раз к таким и относится.

Что касается конструкции излучателя, то принято делить наушники на динамические, ортодинамические, с уравновешенным якорем (арматурные) и электростатические. Первые используют электродинамический принцип преобразования сигнала. За свою относительную простоту и приемлемое качество звука они и получили такое распространение. Да еще и заработали себе репутацию! Конечно, большинство аудифилов придерется к качеству звучания динамических наушников. Следовательно, их выбор, скорее всего, падет на «арматуру». Но любителю игр на самом деле больше и не надо. А Razer Moray+ позиционируются исключительно как гарнитура для геймеров.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

О том, что перед нами продукт для геймеров, говорит комплектация. Помимо самих наушников в наборе Razer Moray+ присутствует занятный чехол, выполненный согласно цветовой концепции компании – черный и зеленый цвета. Во внутренние кармашки своеобразного хранилища легко упаковать как сами наушники, так и специальные переходники для подключения микрофона. Кстати, гарнитура без особых проблем функционирует не только с десктопом, но и с портативными приставками Sony PSP и Nintendo DS. Для чего в комплекте имеются специальные переходники с мини-джек на мини-джек. Сам чехол выполнен из плотной ткани, так что повредить переносимый «груз» невозможно.

Помимо переходников в комплекте к наушникам идут насадки разного размера. Очень приятно, что разработчики гарнитуры заранее позаботились о нас и наших ушах.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

В очередной раз хочется напомнить, что наушники геймерские. Поэтому и звучание у них весьма специфическое. Хотя и неплохое. Но на фоне других «геймерских» моделей из того же ценового диапазона Razer Moray+ выделяется крайне высокой четкостью звука – отчетливо слышен каждый инструмент. Классические наушники музыкальной специализации больше сглаживают звуковой поток, а Razer Moray+, наоборот, будто бы разделяют и акцентируют.

Одинаково хорошо звучала и электронная музыка, и джаз. Пожалуй, «ушам» не хватает баса: наушники звучали, скорее, как «арматурные». Особенно это чувствовалось в насыщенных инструментальных композициях. В остальном нареканий к Razer Moray+ по звучанию нет. По комплектации – тем более!

Автор:
Сергей Плотников

НА ТОНИРОВАННОЙ «ДЕВЯТОЧКЕ»

ТЕСТИРОВАНИЕ КОРПУСА THERMALTAKE V9 BLACX EDITION

Мужчина за свою жизнь должен сделать три главных дела: вырастить ребенка, посадить дерево и построить дом. Хотя любителю компьютерной техники, наверное, хватит и сборки системного блока. Думаем, лишний раз напоминать про важность выбора корпуса в этом нелегком, творческом деле не стоит. Хотя устройства, подобные Thermaltake V9 BlacX Edition, несомненно, облегчают жизнь техноманьяку. Впрочем, давайте обо всем по порядку.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП:** Midi Tower
- **ПОДДЕРЖКА МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ:** mATX, ATX
- **ОТСЕКИ 5.25":** 3
- **ВНУТРЕННИЕ ОТСЕКИ 3.5":** 5
- **ВНЕШНИЕ ОТСЕКИ 3.5":** 2
- **ПЕРЕДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 1x USB 3.0, 1x USB 2.0, 1x HD Audio
- **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 1x 120x120x25 мм (1000 об/мин, 16 дБ), 1x 120x120x25 мм (1300 об/мин, 17 дБ), 1x 230x230x20 мм (800 об/мин, 14 дБ)
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** док-станция для SATA жестких дисков 3.5" или 2.5", отверстия для СВО
- **ГАБАРИТЫ:** 490x215x480 мм
- **ВЕС:** 6.85 кг

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1090T BE, 3200 МГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS CrossHair IV Formula
- **ВИДЕОКАРТА:** ATI Radeon HD 3470, 512 Мбайт
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Geil Black Dragon GD GB34GB1600C8DC, 2x 2 Гбайт
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** Samsung HD082GJ, 80 Гбайт
- **ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР:** Zalman CNPS10X Extreme
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **МАКСИМАЛЬНАЯ ТЕМПЕРАТУРА ПРОЦЕССОРА:** 55 °C
- **МАКСИМАЛЬНАЯ ТЕМПЕРАТУРА ВИДЕОКАРТЫ:** 62 °C
- **МАКСИМАЛЬНАЯ ТЕМПЕРАТУРА ЖЕСТКОГО ДИСКА:** 32 °C

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ тихие вентиляторы
+ установка блока питания снизу
+ док-станция для подключения жестких дисков
- неудобная разводка USB-порта

ВСЕ НИКАК НЕ НАЛЮБУЕМСЯ

Начнем с внешнего вида корпуса. Выглядит Thermaltake V9 BlacX Edition достаточно брутально. Но для подобного рода устройств данный эпитет всегда считается комплиментом. На таком фоне превосходно вписалось профильное окно, вырезанное на боковой стенке. Элемент моддинга, как-никак! Еще одной свежей идеей стало создание решетчатой передней панели. В совокупности со светящимся вентилятором в нижней части металлического девайса получается достаточно оригинальная картина.

С другой стороны всю эту лепоту дополняют всевозможные интерфейсы. Так, сверху Thermaltake V9 BlacX Edition располагает сразу двумя портами USB и одним HD Audio. Причем один из разъемов универсальной последовательной шины поддерживает последний, третий стандарт. Правда, на сегодняшний день нет чипсета, опционально поддерживающего USB 3.0. Поэтому для подключения такой «вилки» необходимо воспользоваться специальным шнуром. Для этого соединяем его одним концом с портом материнской платы, а вторым – непосредственно с корпусом. Сам же удлинитель можно спрятать с помощью специальных отверстий, вообще-то предназначенных для проводки водяной системы охлаждения.

Но самой главной фишкой Thermaltake V9 BlacX Edition является не один несчастный порт USB 3.0. На «крыше» расположена полноценная док-станция на два жестких диска. Причем поддерживаются запоминающие устройства любого форм-фактора с интерфейсом SATA.

ДЕТЕЙ ПОСТИРАЛ, БЕЛЬЕ НАКОРМИЛ

За охлаждение «железа» отвечают сразу три кулера. Про тот, который с подсветкой и охлаждает жесткие диски, вкратце поговорили. Остается познакомиться с еще одним «карлсоном», расположенным на задней стенке, и еще одним – на верхней панели. Причем размер последнего вызывает уважение. Выносить горячие потоки за пределы корпуса доверили нагнетателю диаметром 230 мм. Стоит отметить, что все крыльчатки работают очень тихо. Во многом из-за низкой частоты оборотов вентиляторов. Кроме того, каждое устройство снабжено фильтрами от пыли.

Из-за дополнительной вертушки инженерам пришлось поместить посадочное гнездо для блока питания снизу корпуса. Но такое положение вещей мы расцениваем исключительно как плюс. Во-первых, потоки тепла «кормушки» не будут пересекаться с оными у процессора. Во-вторых, центр тяжести системного блока располагается внизу, что повышает его устойчивость.

Монтаж всех компонентов (кроме крепления материнской платы) осуществляется без помощи отвертки. Жесткие диски, оптические приводы и видеокарты фиксируются в соответствующих отделениях с помощью пластиковых защелок.

ОБЩИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Только и остается, что установить комплектующие в корпус да запустить систему. Кстати, мы не поленились и сняли показатели температур во время тестирования. Так, процессор в течение получаса загружался программным пакетом LinX 0.6.3. А видеокарта – утилитой FurMark. В результате знакомство с «девяткой» оставило лишь положительные эмоции. Приятный внешний вид, удобная сборка «железа» и небольшая цена устройства – вот три составляющих при выборе корпуса. И все они присутствуют у Thermaltake V9 BlacX Edition.

Автор:
Даниил Либарц

ПОДКЛЮЧИ МЕНЯ, КУДА ЗАХОЧЕШЬ

ТЕСТ SEAGATE FREEAGENT GOFLEX ULTRA-PORTABLE

Сколь бы быстро ни росли объемы флэшек, но внешние жесткие диски по-прежнему лидируют по параметру вместительности. Помимо высокого объема, еще и цена за гигабайт у HDD намного ниже. В секторе внешних жестких дисков не сказать, что царит разнообразие. Но к нам на тест попала интересная модель от известной компании Seagate – FreeAgent GoFlex Ultra-Portable.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ФОРМ-ФАКТОР ДИСКА:** 2.5"
- **ОБЪЕМ:** 500 Гбайт
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** SATA II, USB 2.0, USB 3.0, eSATAp, FireWire 800
- **ГАБАРИТЫ:** 111x83x14 мм

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокая скорость
+ много аксессуаров
- скудная штатная комплектация

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1090T 3.2 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS M4A89GTD Pro
- **ПАМЯТЬ:** 4 Гбайт DDR3 Kingston KVR1333D3N9
- **ВИДЕОКАРТА:** Sapphire Radeon HD 5870 1 Гбайт
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 1 Тбайт HITACHI 7200 об/мин
- **DVD-ПРИВОД:** NEC AD-7240S-0B
- **КОРПУС:** Cooler Master RC-692-KKN2
- **БП:** ATX ENHANCE 600 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Home Premium

ВНЕШНИЙ ВИД

Пластиковый корпус плотно облегает жесткий диск форм-фактора 2.5 дюйма. Пластик глянцевый, поэтому придется обращаться с накопителем аккуратно. Либо же позаботиться о чехле, дабы избежать царапин на корпусе. Seagate предлагает модели с разными объемами: 320, 500, 750, 1000 и 1500 Гбайт. В нашем случае модель на 500 Гбайт обладает еще и различными вариантами расцветок, таких как черный, красный, серебристый и синий.

КОММУНИКАЦИИ

Еще одним устройством для расширения возможностей девайса является Goflex Net Media Sharing Device, которое позволит превратить диск в сетевое хранилище. Устройство имеет два слота для HDD и один USB 2.0, для подключения внешних накопителей. Подключается к сети Goflex Net Media Sharing Device посредством Ethernet. Завершает набор расширений медиаплеер GoFlex TV HD Media Player. Это устройство умеет воспроизводить контент как с FreeAgent GoFlex Ultra-Portable, так и с любого внешнего накопителя, достаточно подключить его к USB 2.0. Медиаплеер также умеет воспроизводить потоковое видео из Интернета. Сложно назвать GoFlex TV HD Media Player дополнением к внешнему диску, скорее наоборот.

А ЧТО У НАС В КОМПЛЕКТЕ?

Стандартный вариант комплектации включает в себя только кабель – переходник с интерфейса SATA II на USB 2.0. Но фишка FreeAgent GoFlex Ultra-Portable заключается в возможности быстрой модернизации путем приобретения дополнительных контроллеров. Докупаемые переходники на USB 3.0, eSATAp и FireWire 800 делают диск почти универсальным в плане подключения.

Но это не все радости, которые нам приготовила Seagate. Кабель GoFlex Auto Backup позволит превратить накопитель во внешнее устройство резервирования данных. В корпус этого переходника с интерфейсом USB 2.0 встроена флэш-память со специальным ПО Seagate Replica, предназначенным для резервного копирования. Но в режиме бэкапа использовать накопитель в качестве обычного внешнего диска уже не получится.

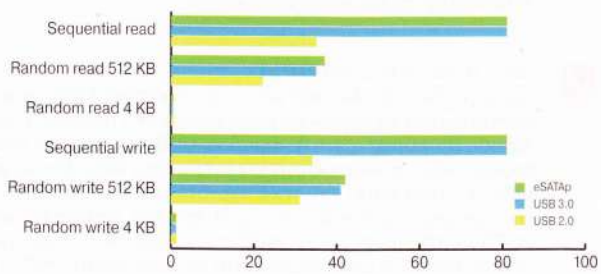
МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Диск FreeAgent GoFlex Ultra-Portable должен обладать хорошими скоростями чтения/записи, иначе весь дополнительный функционал попросту не оправдает себя. Тестировалось устройство в бенчмарке CrystalDiskMark 2.2. Данный тест определит скорости чтения/записи, как последовательной, так и хаотичной, блоками по 4 и 512 Кбайт. Прогонялся бенчмарк три раза, при подключении диска по трем разным интерфейсам, а именно: USB 2.0, USB 3.0 и eSATAp.

ВЫВОДЫ

Компании Seagate удалось объединить функционал, мобильность и удобство в своем продукте. Данное устройство является, пожалуй, самым богатым по функциональности. Но мы напоминаем, что все аксессуары приобретаются отдельно. По результатам тестирования, показатели скоростей находятся на хорошем уровне, правда использовался синтетический тест, поэтому в действительности скорости могут отличаться от полученных нами. Не забудем о таком важном показателе, как температура при работе. Греется диск слабо, а шум почти неуловим.

CrystalDiskMark, Мбайт/с



На диаграмме хорошо видно, как «режутся» скорости чтения/записи при использовании USB 2.0

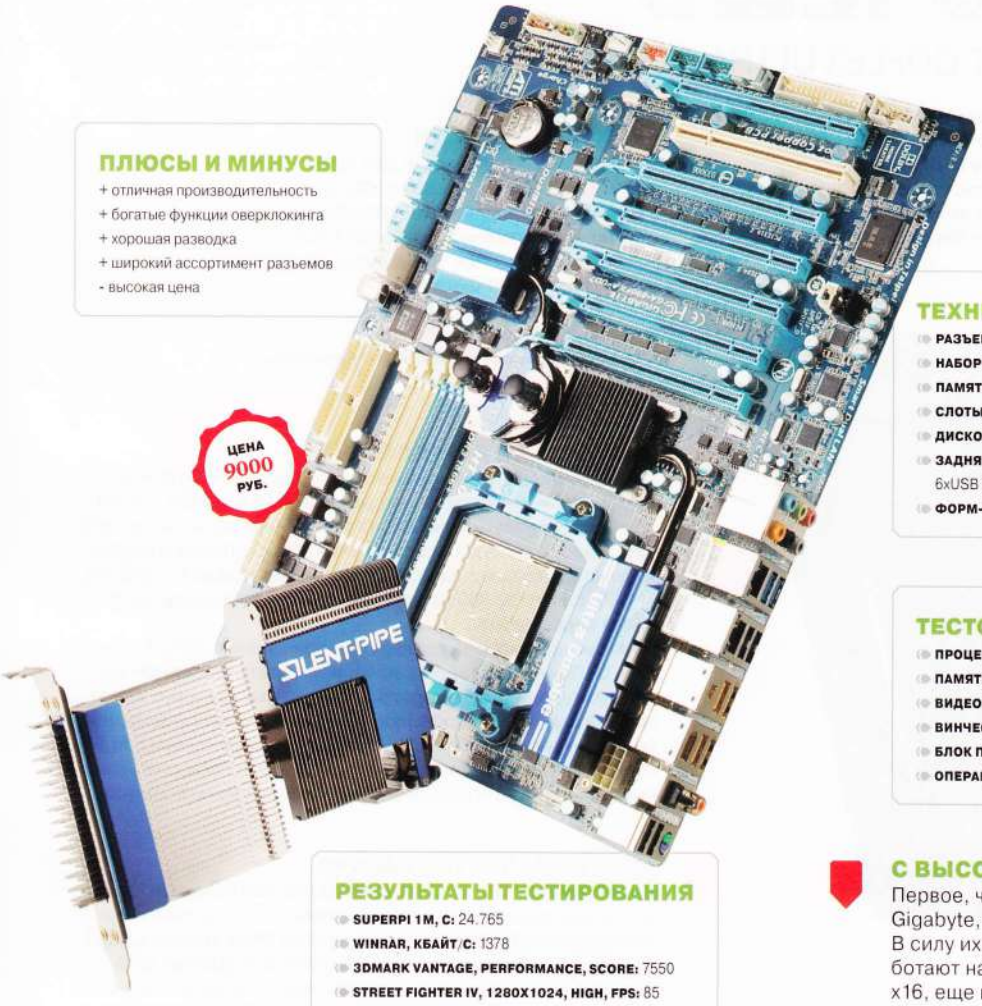
Автор:
Евгений Никифоров

ТЕКСТОЛИТОВАЯ МОЩЬ

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-890FXA-UD7

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная производительность
+ богатые функции оверклокинга
+ хорошая разводка
+ широкий ассортимент разъемов
- высокая цена



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗЪЕМ:** Socket AM3
- **НАБОР ЛОГИКИ:** AMD 890FX
- **ПАМЯТЬ:** 4xDDR3 с частотой 1066-1866 МГц, до 16 Гбайт
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 6xPCI Express x16, 1xPCI
- **ДИСКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ:** 2xSATA2, 6xSATA3
- **ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 1xPS/2, 1xCoaxial SPDIF, 1xOptical SPDIF, 2xUSB 3.0/2.0, 6xUSB 2.0/1.1, 2xRJ-45, 2xFireWire (IEEE1394a), 6 аудио разъемов
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Athlon II X4 640, 3000 МГц
- **ПАМЯТЬ:** Crucial BallistiX 1700 МГц, 2x2 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** HIS Radeon HD 4850 IceQ
- **ВИНЧЕСТЕР:** Western Digital WD3200AAJS, 320 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Blue Storm II 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista 64-бит

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPERPI 1M, С:** 24.765
- **WINRAR, КБАЙТ/С:** 1378
- **3DMARK VANTAGE, PERFORMANCE, SCORE:** 7550
- **STREET FIGHTER IV, 1280X1024, HIGH, FPS:** 85
- **EVEREST READ, МБАЙТ/С:** 9850
- **EVEREST WRITE, МБАЙТ/С:** 7325

КАК МНОГО ХОРОШИХ СЛОВ

Увидев размер коробки этой материнской платы, становится понятно, что модель позиционируется как флагманское решение. Продукт построен на чипсете AMD 890FX, который является топовым в линейке AMD на сегодняшний день. И он в состоянии совладать с шестиядерными процессорами этой фирмы. Но обо всем по порядку.

На этот раз компания Gigabyte себе не изменила: размеры коробки поистине велики. Помимо самой платы в комплекте поставляется съемный радиатор, который крепится на заднюю стенку корпуса в свободный слот PCI. Из полезных вещей стоит выделить еще одну планку на PCI, которая позволит подключить (и запитать) без лишних хлопот любое устройство через интерфейс eSATA.

МАГИЧЕСКИЕ ЦИФРЫ

Gigabyte GA-890FXA-UD7 может похвастаться большим ассортиментом «цифр» – не меньшим, чем в таблице умножения. Во-первых, это поддержка USB 3.0, которая стала возможной с помощью распаянного чипа NEC. Во-вторых, работа с модулями памяти с частотой аж в 1866 МГц! Это весьма ощутимый шаг вперед. В-третьих, разгон по шине FSB составляет почти заоблачные 295 МГц. Поддерживается работа с шестиядерными процессорами AMD. Про SATA3 говорить не стоит вовсе: это уже обязательная опция в современных платах.

С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА

Первое, что бросается в глаза при взгляде на решение от Gigabyte, – это шесть слотов PCI Express. И всего один PCI. В силу их большого количества графические разъемы работают на разной скорости. Два функционируют в режиме x16, еще пара – в режиме x8, а остальные — x4. Этого, безусловно, хватит для того, чтобы вдоль и поперек исследовать границы технологии AMD CrossfireX. На GA-890FXA-UD7 присутствуют все самые необходимые (и не очень) интерфейсы для работы с приводами: IDE, FDD, а также целых 8 разъемов SATA.

На материнской плате расположены три кнопки: Power, Reset и clear CMOS. Последняя закрыта специальным колпачком, который препятствует случайному нажатию. Не забыт и индикатор POST-кодов. Также на плате распаяно целых 5 коннекторов для подключения всевозможных вентиляторов!

Система охлаждения довольно массивная. Ее основа, тепловая трубка, проходит через два радиатора на северном и южном мостах, а также через один – на силовых элементах. Радиатор на северном мосту совмещен с водоблоком, то есть существует возможность установить СВО.

Задняя панель буквально напичкана интерфейсами. Подумать только, целых 8 коннекторов USB, а также два «сетевика»! Обиженным точно никто не останется. К слову, чтобы все уместить, пришлось даже пожертвовать одним разъемом PS/2.

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ КАМНИ

Технических минусов у этой материнской платы просто нет. Как правило, когда компания Gigabyte берется за разработку решения премиум-класса, на выходе у нее получается отличный продукт. И модель Gigabyte GA-890FXA-UD7 не стала исключением. Единственный отрицательный момент материнской платы – ее цена. Однако стоимость конкурентных решений со схожими возможностями не ниже, поэтому окончательный выбор остается за вами.

Автор:
Олег Коленченко

КРАСНАЯ ЭКСПАНСИЯ

ЧИП AMD BARTS СРЕДНЕГО ЦЕНОВОГО СЕГМЕНТА

Мы не ошибемся, если назовем конкуренцию на рынке видеокарт самой напряженной за последнее время. AMD с недавних пор начала отвоевывать все большую и большую часть продаж дискретных графических ускорителей, причем ведя довольно агрессивную ценовую политику. Нельзя сказать, что NVIDIA остается далеко позади, но за все ее усилия, как школьнику-хорошисту, можно поставить только твердую «четверку». И вот по «зеленым» позициям наносится очередной удар – компания AMD начинает выпуск нового поколения видеокарт Radeon HD 6000, и первым детищем стал чип под кодовым названием Barts.

Итак, что представляет из себя Barts. Чип подарил жизнь двум видеокартам – AMD Radeon HD 6850 и AMD Radeon HD 6870. На первый взгляд ничего необычного. Тем не менее произошли некоторые изменения, по большей части касающиеся маркетинговой политики AMD. Дело в том, что, несмотря на цифру «8» в названиях (а она, как вы знаете, уже несколько поколений обозначает принадлежность к старшим одночиповым продуктам), видеокарты позиционируются как Middle-End решения. В High-End сегменте будут располагаться видеокарты AMD Radeon HD 6900 (чип Cayman), которые как раз придут на смену предыдущим флагманам AMD Radeon HD 5800. О них мы поговорим в наших будущих материалах.

С точки зрения американской компании, видеокарты AMD Radeon HD 6800, да и всю «шестую» линейку, можно рассматривать как второе пришествие DirectX 11. После успеха Cypress странно было бы ожидать чего-то кардинально нового и инновационного в среднем ценовом сегменте. Так оно и получилось: Barts унаследовал все лучшее от своего предшественника, но в то же время принес и полезные изменения. В этот раз инженеры потрудились над увеличением производительности на единицу площади кристалла и на 1 Ватт и увеличили скорость обработки геометрической составляющей и тесселяции. Именно два последних компонента являлись ахиллесовой пятой предыдущих поколений видеокарт AMD. Нововведения коснулись и качества изображения: в Barts реализованы технологии улучшения графики, а также усовершенствованны режимы анизотропной фильтрации и сглаживания. В остальном можно выделить оптимизацию работы с видеоконтентом и поддержку обновленных стандартов HDMI 1.4a и DisplayPort 1.2.

Итак, как мы уже говорили, архитектурно Barts мало чем отличается от Cypress. В силу того что от 32 нм техпроцесса было решено отказаться, а освоение 28 нм норм еще не завершено, чип изготовлен по той же технологии 40 нм. Число транзисторов немного уменьшилось, их 1.7 млрд.

Количество блоков SIMD, содержащих по 16 потоковых процессоров каждый, уменьшилось с 20 до 14. Следовательно, сократилось общее число вычислительных ядер: их теперь 1120. Каждый из SIMD блоков также обладает 4 текстурными блоками, общее количество которых равно 56. Также интересно, что растеризаторов (Ultra-Threaded Dispatch Processor) теперь два. Что касается прочих составляющих чипа, то можно смело проводить параллели с Cypress. 256-битная шина памяти GDDR5 состоит из четырех 64-битных двухканальных контроллеров, количество блоков ROP тоже осталось прежним – 32 штуки.

Ускорение обработки геометрии и тесселяции стало возможным после усовершенствования блока тесселяции. Изменения затронули, прежде всего, средний уровень работы, в то время как скорость на высоком уровне настроек практически не увеличилась. Хотя нужно отметить, что сегодня максимально возможные показатели тесселяции не востребованы. По словам AMD, в идеале на каждый треугольник должно приходиться по 16 пикселей, при этом к удаленным предметам применяются менее высокие уровни разбиения на все те же треугольники. В итоге достигается баланс между качеством изображения и производительностью.

Новый режим сглаживания, поддерживаемый чипом Barts, именуется Morphological Anti-Aliasing (MLAA). Стоит отметить, что он является полностью программным и ускоряется при помощи DirectCompute. MLAA представляет собой фильтр, который применяется к конечной картинке посредством вычислительного шейдера. Определяя высококонтрастные вершины, он сглаживает все пиксели изображения. Интересно, что MLAA поддерживает работу с DirectX 9/10/11 приложениями, а по производительности близок к упрощенному методу CFAA. Были улучшены и алгоритмы анизотропной фильтрации, качество которых теперь не зависит от углов наклона поверхности.

Что касается обработки видеоданных, то Barts содержит блок UVD третьего поколения. Среди его нововведений отметим появление поддержки MPEG-4, Blu-ray 3D и полного декодирования MPEG-2.

Не остались забыты технологии параллельных вычислений, однако их изменения можно назвать лишь формальными. На смену AMD Stream пришла технология AMD Accelerated Parallel Processing, а вместе с ней и новый пакет для разработки AMD APP SDK v2.2.

Подводя итоги, не хочется винить AMD в излишней аккуратности. Чип Cypress зарекомендовал себя на «отлично», а Barts лишь логичное его продолжение, более сбалансированное и эффективное. Остается только ждать, чем сможет ответить NVIDIA своим главным конкурентам. ■

О ТЕХНИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИКАХ

Можно назвать традицией то, что компания AMD представляет две видеокарты на базе новых чипов. Так случилось и в этот раз: Barts подарил жизнь видеокартам Radeon HD 6870 и Radeon HD 6850. Различия, как обычно, кроются не только в разных показателях частот, но и в количестве функциональных блоков. Так, Radeon HD 6870 имеет 1120 потоковых процессоров, 56 текстурных модулей, 32 блока ROP; частота ядра составляет 900 МГц, памяти – 4200 МГц. Младшее решение, Radeon HD 6850, имеет 960 потоковых процессоров, 48 текстурных модулей, 32 блока ROP; частоты ядра и памяти – 775 МГц и 4000 МГц, соответственно. Обе видеокарты оснащаются 1 Гбайт GDDR5-памяти, а энергопотребление не превышает 127 Вт и 151 Вт для младшей и старшей моделей. Рекомендованные цены на видеокарты составляют $179 и $239.

ОПЯТЬ ОНА, ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ!

Наверняка вы уже слышали про технологию создания стереоскопического изображения NVIDIA 3D Vision. Долгое время у AMD не было технологии, которая конкурировала бы с NVIDIA 3D Vision. Однако вместе с анонсом чипа Barts была представлена технология AMD HD3D. Принцип ее работы ничем не отличается от такового у NVIDIA 3D Vision. Технология работает с DirectX 9/10/11 приложениями. Интересно, что AMD не будет единственным поставщиком очков для работы AMD HD3D, и сторонние компании смогут производить свои собственные решения. Что ж, нам, потребителям, это только на руку.

Автор:
Олег Коленченко

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

ЧАСТЬ 1. С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Рассматривая каждую составляющую компьютерной системы в отдельности, трудно выделить что-то более и менее важное. Каждый компонент выполняет определенные задачи, необходимые для быстрого функционирования. В том числе и оперативная память, о которой пойдет речь в сегодняшнем материале.

Оперативную память можно охарактеризовать как запоминающее устройство, напрямую связанное с центральным процессором и хранящее информацию, необходимую ему для выполнения операций.

Оперативное запоминающее устройство (ОЗУ) прошло долгий путь развития. Интересный факт. Когда на дворе стоял 1981 год, Билл Гейтс заявлял, что 640 Кбайт оперативной памяти хватит для всех задач в будущем. Тогда он не знал, что глубоко заблуждается.

Первым типом ОЗУ стала DRAM (Dynamic Random Access Memory) – динамическая память с произвольным доступом. Ее основы были заложены в разработках Роберта Деннарда 1966 года, а первым доступным модулем памяти стало решение Intel 1103, вышедшее в октябре 1970 года. В начале 90-х годов XX века основным типом компьютерной памяти являлась PM (Page Mode) DRAM, однако вскоре из-за растущих потребностей в скорости и объеме ей пришлось уступить место FPM (Fast Page Mode) DRAM. Ее главным отличием являлось обращение без задержек к некоторым усовершенствованным сегментам: полностью заменять сегменты памяти доработанными было излишне дорого. Впрочем, этого хватало для быстрого функционирования системы. Память FPM DRAM работала на частотах 25 МГц и 33 МГц и имела время доступа 60-70 нс. Следующее поколение DRAM – EDO (Extended Data Out) – принципиально не отличалась от FPM. Прирост в производительности составил примерно 5% из-за изменений в операциях чтения. Новый такт чтения мог начинаться еще до того, как заканчивался предыдущий. Стоит отметить, что компания VIA чуть позднее выпустила доработанный стандарт BEDO (Burst EDO) DRAM, который не снискал успехов из-за наступления эпохи SDRAM.

Аббревиатуру SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory) можно расшифровать как синхронную динамическую память с произвольным доступом. Основой SDRAM являлась все та же память DRAM, но не обошлось и без изменений. Главное из них кроется в названии: впервые появилась синхронизация памяти с тактами центрального процессора, что в полной мере раскрыло потенциал CPU. Также нужно отметить то, что при использовании SDRAM данные пересылались непрерывно. Тактовые частоты модулей SDRAM составляли 66-133 МГц.

Интересно, что в то время у SDRAM даже был конкурент – стандарт RDRAM (Rambus DRAM), разработанный компанией Rambus совместно с Intel. Первые модули RDRAM являлись 16-битными и работали на частотах 300-600 МГц, а максимальная пропускная способность составляла 1600 Мбайт/с. Второе поколение RDRAM, уже 32-битное, функционировало с повышенными до 800 МГц частотами. Показатели пропускной способности также выросли до 6400 Мбайт/с. В то время как большинство производителей отдали предпочтение SDRAM, Intel посчитала RDRAM наилучшим выбором для новых процессоров Intel Pentium 4 на ядре Willamette. Новейшие CPU демонстрировали превосходные скорости в том числе благодаря быстрой памяти, но все достоинства платформы перечеркивались большим недостатком – высокой ценой. Модули RDRAM были очень дороги в производстве, поэтому и продажи систем на базе Intel Pentium 4 оказались невысоки. В конце концов, Intel пришлось сдаться. Свет увидел чипсет Intel 845, поддерживающий память SDRAM с частотой 133 МГц, – и доходы Intel стремительно поползли вверх.

Логическим продолжением SDRAM стала память SDRAM 2, известная всем как DDR (Double Data Rate) SDRAM первого поколения. Общие принципы организации и функционирования остались неизменными, но нововведения позволили читать вдвое больше информации за такт, за счет чего скорость работы также увеличилась в два раза. DDR SDRAM работает с напряжением 2.5 В, а максимальная частота, утвержденная в спецификациях JEDEC, составляет 400 МГц. Тем не менее, можно было встретить решения, работающие на более высоких частотах.

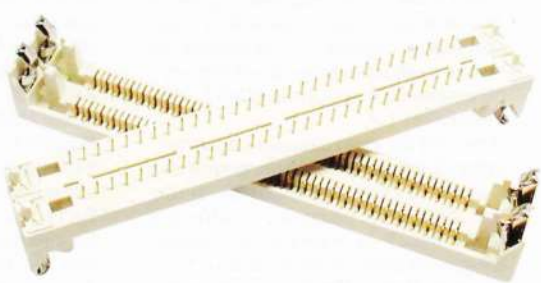
Спецификации второго поколения памяти DDR2 SDRAM были утверждены в конце 2003 года все той же организацией JEDEC. Частоты чипов в новой линейке значительно выросли. В спецификациях официально упоминается о частоте 1066 МГц, хотя, как и в случае с DDR SDRAM, в продаже можно найти наборы памяти с частотой 1200 МГц. Но есть и обратная сторона медали: в связи с увеличением тактовой частоты выросли задержки. Что касается напряжения, то в случае с DDR2 SDRAM оно равно 1.8 В, что значительно ниже, чем у DDR SDRAM. Снижение вольтажа оказалось возможным после перевода производства на 90 нм техпроцесс. Также это обусловило меньшее энергопотребление новых чипов, что особенно важно для мобильного сектора. Между DDR SDRAM и DDR2 SDRAM нет обратной совместимости, поэтому ключи на модулях памяти этих типов сделаны в разных местах. Стоит отметить, что DDR2 SDRAM до сих пор довольно популярна среди компьютерных пользователей и лишь недавно начала вытесняться стандартом DDR3 SDRAM, о котором мы поговорим уже в следующей части материала. ■

ЧТО ТАКОЕ JEDEC?

JEDEC Solid State Technology Association – отраслевая компания, занимающаяся разработкой стандартов полупроводниковой продукции и микроэлектроники в целом. Была основана в 1958 году. Тогда в ее состав входили около 50 представителей. Сейчас же альянс состоит из более чем 300 компаний, среди которых такие гиганты, как AMD, Intel, NVIDIA, IBM, Samsung Semiconductor, Nokia, LG Electronics и многие другие. Несмотря на то что JEDEC занимается стандартизацией во многих отраслях промышленности, известна она, в первую очередь, за утверждение спецификаций всех поколений памяти. В ближайшее время ничего не должно измениться, и следующим шагом JEDEC, скорее всего, станет оформление стандарта памяти DDR4 SDRAM.

СТАНДАРТ НА ФОРМУ

Первым форм-фактором для оперативной памяти был SIMM, предусматривавший однорядное расположение контактов. SIMM применялся в стандартах FPM DRAM и EDO DRAM, но через некоторое время в силу архитектурных особенностей платформ уступил место форм-фактору DIMM. DIMM предполагает двухстороннее размещение контактов, причем эти элементы на каждой из сторон являются независимыми друг от друга. Стандарт используется для производства модулей SDRAM. Для памяти типа DDR2 SDRAM и DDR3 SDRAM используется форм-фактор DIMM с 240 пинами. Также существует и уменьшенный в размерах стандарт SO-DIMM, используемый для производства памяти для мобильных компьютеров.



КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 11 ноября 2010 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера на базе Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-760 (4 ядра, 2,80 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Lynnfield, LGA1156)	6600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D Pro (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	6600
ВИДЕОСИСТЕМА: GIGABYTE GV-N480D5-15I-B 1.5 Гбайт (GDDR5)	14500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F40 40 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	4500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda LP ST32000542AS 2,0 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 5900 об/мин)	3400
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG CH10LS20 (SATA)	2800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	2800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 16852 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 80
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 76

47 900 руб.

Процессор Core i5-760 стоит примерно так же, как и модель с индексом «750», но при этом получил прибавку в 140 МГц. Однако главным новшеством стала видеокарта GeForce 480. Да, она довольно шумна и греется существенно (хотя до второго кому какое дело, если температура остается в пределах нормы для чипа), однако ее высокая производительность в технологичных играх не досягаема для решений с одним GPU (до прихода GeForce 580).

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-760 (4 ядра, 2,80 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Lynnfield, LGA1156)	6600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Corsair A50 (Socket 775/1156/1366 Socket AM2/AM3, 120 мм, 1600/2000 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock P55 Extreme (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB 2.0, eSATA, FireWire, 24+4 pin, ATX)	4200
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	3200
ВИДЕОСИСТЕМА: GIGABYTE GV-R565OC-1GD 1024 Мбайт (GDDR5)	8600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	1900
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: OPTIARC AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 13721 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 56
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 50

28 500 руб.

GeForce GTX 460 уступила свое место более производительной Radeon HD 5850 в версии GIGABYTE. Последняя обойдется несколько дороже, но прибавка в скорости того стоит, а если учесть, что мы рекомендуем уже разогнанную плату, да еще с фирменной системой охлаждения, то жалеть не придется. Потом можно докупить вторую видеокарту и получить весомую прибавку в играх.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-550 (2 ядра, HT, 3,20 ГГц, DMI, 4 Мбайт L2, ядро Clarkdale, LGA1156)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-H55M-D2H (Intel H55, 2 DDR3, PCI-E, CrossFireX, 24+4 pin, mATX)	2600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	2400
ВИДЕОСИСТЕМА: POWERCOLOR RADEON HD 5770 1 Гбайт (GDDR5)	4400
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	1900
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: OPTIARC AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 9745 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 36
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 28

17 650 руб.

И снова поклонники Intel могут ликовать, произошла смена процессора на Core i3-550, а вместе с этим и прибавка в скорости еще на 140 МГц. Поскольку плата обладает форм-фактором Micro ATX, есть возможность собрать игровую мини-систему и даже, при большом желании, установить не одну, а сразу две Radeon HD 5770.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (4 ядра, 3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6300
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair IV Formula (AMD 890FX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	7000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	6600
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI R5870 LIGHTNING 1024 Мбайт (GDDR5)	13000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F40 40 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	4500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda LP ST32000542AS 2,0 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 5900 об/мин)	3400
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG CH10LS20 (SATA)	2800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	2800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 16732 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 69
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 64

48 300 руб.

Поклонникам AMD советовать GeForce GTX 480 не будем и подсластим пилюлю, предложив MSI R5870 LIGHTNING с заводским разгоном и оригинальной системой охлаждения. Обратим ваше внимание на появление SSD-накопителя на 40 Гбайт: он стоит относительно недорого, и его емкости хватит для установки ОС и приложений.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (4 ядра, 3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6300
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Corsair A50 (Socket 775/1156/1366 Socket AM2/AM3, 120 мм, 1600/2000 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	3200
ВИДЕОСИСТЕМА: GIGABYTE GV-R565OC-1GD 1024 Мбайт (GDDR5)	8600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	1900
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: OPTIARC AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 13422 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 55
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 51

28 600 руб.

Шустрый 4-ядерный процессор от AMD охладит кулер Corsair A50. С помощью платы GIGABYTE GA-890GPA-UD3H можно будет попробовать разблокировать оный процессор и превратить его в 6-ядерный. Если же система будет работать нестабильно, в любой момент сможете все вернуть на круги своя.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 635 (4 ядра, 2,90 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3400
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	2400
ВИДЕОСИСТЕМА: POWERCOLOR RADEON HD 5770 1 Гбайт (GDDR5)	4400
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	1900
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: OPTIARC AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 9703 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 37
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 29

17 450 руб.

Теперь у вас есть возможность собрать компактную платформу благодаря плате GA-880GM-UD2H от GIGABYTE. С Radeon HD 5750 мы благополучно распрощались и радостно приветствуем пришедшую на смену Radeon HD, но уже с индексом 5770.

Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Выход Fallout: New Vegas подействовал на аудиторию странным образом: при отсутствии очевидных различий между этой игрой и Fallout 3, публика, отнесшаяся к третьей части как к нарушительнице традиций и канонов классической дилогии, страстно прильнула к новому спин-оффу всеми частями тела, облобызав продолжение в блогах, социальных сетях и неумелых кустарных обзорах.

Obsidian не вернули ни пошаговый бой, ни место действия: события игры по-прежнему разворачиваются вдалеке от тринадцатого убежища и водных чипов, так что суть массовой истерии адептов аутентичности не очевидна.

Причина, наверное, в том, что New Vegas трещит по швам от цитат из изометрического постъядерного раритета – лишний повод взяться за голову и вспомнить детство.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

Арт у игры был странный, но симпатичный.

ЖАНР: Role-Playing Game **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay Entertainment **РАЗРАБОТЧИК:** Black Isle Studios
ДАТА ВЫХОДА: 1997 год

FALLOUT

ЛУЧ СОЛНЦА ЗОЛОТОГО

Большая часть игры выполнена в интересном стиле «ретро-футуризм» – изображения будущего в представлении поколения 50-х годов XX века.

Вопрос о том, есть ли жизнь после смерти, – один из многих темных закоулков философии, блуждать в которых можно бесконечно, забивая себе голову всякой эзотерикой и аргументами на грани фантастики.

Возьмем чуть шире: есть ли что-то по ту сторону конца света? С одной стороны, очевидно противоречие: как может вообще что-то «быть» после такой жирной точки невозврата? С другой, компьютерная игра Fallout в свое время показала, что жизнь после конца света все-таки возможна, но какая – уже другой вопрос.

Для большей части населения нашей уютной зеленой планеты 23 октября 2077 года стало последним днем жизни: накал страстей в большой политике достиг своего пика, и с небес посыпались плоды лучших умов человечества, превращая все блага цивилизации в пепел. Те немногие, кому повезло скрыться от ядерных ударов в заранее построенных подземных убежищах, выжили и через какое-то время выбрались на поверхность – как минимум, посмотреть, что осталось от родного дома.

Земля, по правде говоря, видала лучшие времена: мало того что планета была буквально взрыхлена гипертрофированным плугом всепрощающего атома, так еще и само человечество, казалось, откатилось в своем интеллектуальном развитии на несколько тысячелетий назад.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Поразительно. Потрясающе. Гениально. Вещь, о которой просто приятно писать».

Game.EXE #11'97, 92 балла из 100.

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Fallout – не просто удачная наследница Wasteland. Это RPG, у которой на роду написано стать классикой. Прекрасная графика, захватывающий сюжет и интуитивно понятная игровая механика делают ее доступной не только для хардкорных фанатов ролевых игр.

Fallout – лучшая ролевая игра за последние несколько лет, и останется такой надолго».

GameSpot, 8,7 баллов из 10.

Fallout изображала мир, в котором попросту страшно жить: убежища олицетворяли собой оплот безопасности и сохранения здорового генофонда, в то время как над головами их обитателей представители человеческой расы гонялись друг за другом с копьями, как дикари, бессовестно топча остатки культурных ценностей.

ЧЕЛОВЕК ИЛИ СРЕДА?

Главный герой, покинувший одно из убежищ в поисках маленькой, но жизненно важной для общины детальки, встает перед предсказуемой проблемой: плавая, извините, по горло в дерьме, невозможно не испачкаться, и баланс на грани отождествления героя с окружающим кошмаром – громкий вызов, который бросает игроку Fallout. Все вот эти вот поиски «водяного чипа» и спасение жителей убежища от смерти от обезвоживания – мелочи по сравнению с постоянным соблазном подчиниться этому дикому миру, принять его и жить по его законам; с философской точки зрения самый сложный квест в Fallout никак не обозначен, но ощущается на уровне подсознания: главное – при любых обстоятельствах все-таки остаться человеком.

К вопросу о непротивлении злу: если плыть по течению, игру можно было пройти очень быстро, она сама услужливо брала игрока за руку и вела по всем контрольным точкам – от помощи местным бандитам в похищении селян до подрыва полицейского участка; глаза реципиента начинали реагировать на свет, кажется, только в тот момент, когда на экране разворачивалась сцена захвата родного убежища отрядом супермутантов, в авангарде которого большим пулеметом сотрясал воздух сам главный герой.

КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА

Но были варианты. Fallout позволяла игрокам общаться с окружающим миром разными способами, в процессе решения абсолютно всех вопросов действовало так называемое правило трех "У": уговори, укради или убей. Последнее было самым простым способом договориться о чем угодно с кем угодно; умение бесшумно шарить по карманам и взламывать замки позволяло проходить игру более элегантно – причем уже на протяжении тринадцати лет Fallout верен самому себе, пряча все самое интересное за запертыми дверями. Ораторское искусство часто оказывалось где-то на обочине: зачем, казалось бы, чесать языком, когда кругом одни мутанты и моральные уроды? Надо всех покарать, отнять деньги, одежду, еду, и только потом задавать вопросы. Ситуация, на самом деле, частая: многие проходили Fallout «силовыми» персонажами, а потом удивлялись, как это у их друзей получалось пройти вот это и вон то место без стрельбы, как удалось заполучить редкое уникальное оружие и почему у Коли так много напарников в команде, а с Федей дружит только собака.

О.С.О.Б.Ы.Й.

Fallout дала классическим компьютерным ролевым играм того времени хорошего пинка жестким каблуком, отойдя от

♠ В Fallout супермутанты были похожи на приболевших мачо с плакатов фитнес-клубов – в первой части, в отличие от Fallout 3, не было и речи о нивелировании половых признаков, маскулинность налицо!

♥ Предводитель одной из первых общин, встречавшихся в Fallout, Арадеш. В New Vegas это лицо изображено на купюрах валюты NCR – республика выросла из той самой маленькой деревни.

Этой сценой игра начиналась, ею же и заканчивалась.

Если есть в этом мире какие-то неизменные вещи, то ролевая система S.P.E.C.I.A.L. – определенно одна из них.

Десять лет назад Fallout была признана самой жестокой игрой в истории. Смачное попадание в противника из гранатомета – это, на самом деле, цветочки.

Караванщики из компании Crimson Caravan встречаются и в New Vegas, вызывая трудносдерживаемые приступы ностальгии.

Церковь последователей апокалипсиса, представителем которой является вон тот мужчина в сиреневом плаще, тоже проделала огромнейший путь – и в Fallout 2, и в Fallout 3, и в New Vegas этим людям место нашлось.

заезженных шаблонов настольных игр и воспользовавшись собственной системой симуляции хулиганской жизни в радиоактивной пустыне, S.P.E.C.I.A.L. Причем, что интересно, изначально Black Isle предполагали использование системы Стива Джексона (Steve Jackson) GURPS, но тому хватило просмотра минутного вступительного ролика для того, чтобы понять простую вещь: поддержав такую жестокую игру своим именем, он зарубит свою карьеру на корню.

Игра не стеснялась ничего, показывая изнанку безбашенного общества людей, неожиданно получивших свободу и не знающих, что с этой свободой делать. Это как в провинции: работы нет, поэтому давайте тупо пьянствовать с утра до ночи! Наркотики, работорговля, расизм и еще куча неоднозначных, некорректных тем – все, что Америка так долго скрывала за «Кока-колой» и добрыми плакатами про демократию, выбралось из-за чугунных гермодверей на поверхность и устроило грандиозную вечеринку с кровопролитием.

К такому веселью привыкаешь быстро – поэтому нет ничего удивительного в том, что особо ретивые поклонники Fallout с выходом третьей части на весь Интернет орали о том, что в новой игре нельзя убивать детей.

ОБА – ХУЖЕ

Любопытно, что в сюжете Fallout, по сути, нет линии борьбы добра и зла – тут, скорее, противостояние двух утопий, и которая из них хуже – вопрос открытый. Убежища, защитившие людей от катаклизма, создавались в рамках глобального социального эксперимента – каждое было украшено тем или иным нюансом, призванным разнообразить жизнь постояльцев. Скажем, в одном убежище вся аппаратура была сконструирована таким образом, чтобы ломаться раз в месяц, действуя на нервы персоналу; в другом сменной одежды было совсем мало, притом, что населяли его весьма консервативные мормоны; количество жильцов третьего превышало задуманный максимум вдвое, в связи с чем люди чуть ли не жрали друг друга; и так далее. То есть, весь бардак, свидетелем которого становится гуляющий по Калифорнии игрок, зародился еще под землей: взять, к примеру, убежище 15, двери которого намеренно были сконструированы так, чтобы пропускать радиацию – правительству хотелось изучить реакцию организма на высокие дозы облучения, а в результате на свет появились гули. Черт знает что.

С другой стороны тут выступают супермутанты, которые вроде как плохие, но, глядя на людей, с остервенением истребляющих самих себя, понимаешь, что они – плод другой, не менее безумной утопии. «Вирус принудительной эволюции» (F.E.V. – Forced Evolutionary Virus), планы по созданию сверхчеловека, все дела.

Кругом оружие, насилие и ад; собственно, даже своей концовкой Fallout показывала нам, что условное благо, за которое на протяжении нескольких десятков игровых часов самоотверженно бился главный герой, погоды в этой клоаке эволюции не сделало: как убивали друг друга ради бутылочных пробок, так и убивают. Если взглянуть сквозь призму этой игры на современный мир, выкинув из головы мутантов и лазерные винтовки, то все удивительным образом сходится – как под копирку срисовывали. ■

НЕТ НИЧЕГО УДИВИТЕЛЬНОГО В ТОМ, ЧТО ОСОБО РЕТИВЫЕ ПОКЛОННИКИ FALLOUT С ВЫХОДОМ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ КРИЧАЛИ О ТОМ, ЧТО В НОВОЙ ИГРЕ НЕЛЬЗЯ УБИВАТЬ ДЕТЕЙ.

БЕЗУМНЫЙ Я

Fallout – это своеобразный сборник кинематографических, литературных и прочих культурных штампов. Например, огромная часть игры бесстыже позаимствована из кинофильма «Безумный Макс». Конкретно из второй части «Воин дорог» разработчики выдернули кучу характерного контента, который до сих пор ассоциируется у публики с Fallout – про страсти Мела Гибсона многие уже успели забыть, а вот кожаная бандитская куртка, ярко-зеленые прокезы на женских головах и псина по кличке Dogmeat, которую можно приручить даже в третьем Fallout, до сих пор живы в памяти фанатов.

Еще в игре есть забавная ссылка на знаменитого музыкального продюсера Рика Рубина: одно из убежищ было оснащено особым звуковым оборудованием, позволявшим воздействовать на мозг его обитателей, подчиняя их системе в самых разных вариациях. Хранителя этого убежища звали Ричард Рубин – вот такой вот дружеский шарж одного гения на другого.

Реклама

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

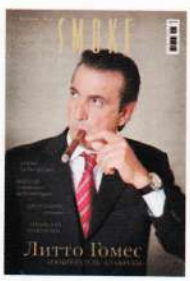
6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

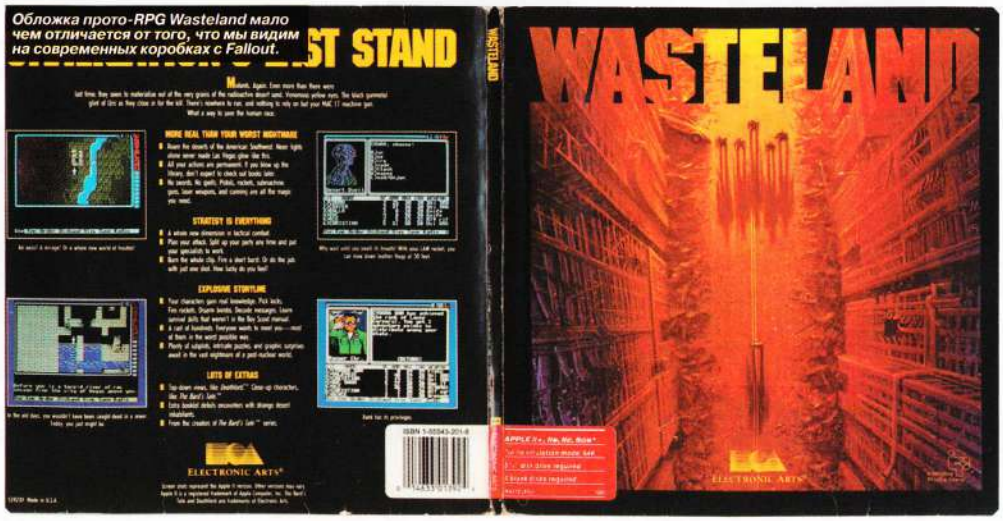
(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Петр Сальников

INTERPLAY ENTERTAINMENT

ОТ ИГРОКОВ, ДЛЯ ИГРОКОВ

Постапокалиптическая тематика в интересующей нас сфере уходит корнями в далекий 1983 год: четверо энтузиастов Алан Павлиш (Alan Pavlish), Майкл Стэкпол (Michael Stackpole), Кен Андре (Ken Andre) и Брайан Фарго (Brian Fargo) специально для Interplay разработали ролевую игру Wasteland.



Обложка прото-RPG Wasteland мало чем отличается от того, что мы видим на современных коробках с Fallout.

Там было все, что спустя годы стало фундаментом для огромного, до сих пор растущего мира Fallout: уничтоженная ядерной войной Америка, бандиты, благородные рейнджеры и просто люди, пытающиеся как-то со всем этим жить. Журнал Computer Gaming World в то время не глядя наградил игру титулом «Лучшей RPG года», на вырост – через несколько лет от Wasteland отпочковалось столько замечательных игр о жизни после ядерной войны, что справедливее всего было бы назвать Wasteland не просто «лучшей», а «жанрообразующей».

СКАЗКИ РАССКАЗЫВАТЬ

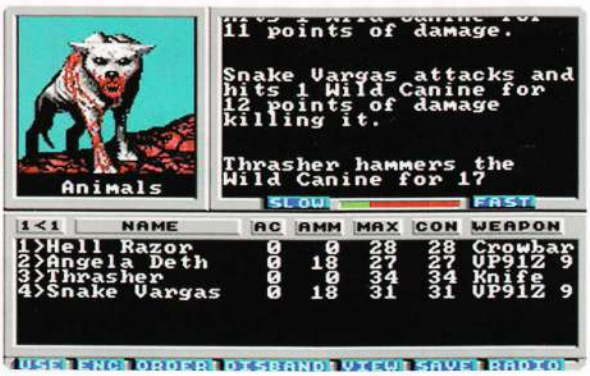
Первую популярность компания Interplay получила благодаря Wasteland и еще одной ролевой игре, The Bard's Tale – эта RPG вышла в 1985 году и произвела на публику впечатление прежде всего благодаря продвинутой для того времени графике и юмору, нехарактерному для жанра. Казалось бы: почти традиционная ролевая механика, построенная на принципах системы Dungeons & Dragons, и вдохновленный еще одной великой игрой – Wizardry – игровой мир. Но Bard's Tale была принята настолько хорошо и так сильно врезалась публике в память, что в 2004 году компанией InXile Games, собранной выходцами из Interplay (в частности, у руля стоял тот самый дизайнер Брайан Фарго), был выпущен римейк – правда, былого восторга у аудитории новая итерация винтажной RPG не вызвала.

САМОВОЛОЧКА

До 1988 года Interplay специализировалась на разработке, позволив издавать свои игры компании Electronic Arts. Переломным моментом стал выпуск игры Neuromancer, право на издание которой досталось компании Mediagenic (уже около пятнадцати лет эта фирма называется Activision). Скрестив элементы приключения и шутера, в Interplay создали необычную для своего времени игру, намекавшую на то, что позже было реализовано в System Shock и Deus Ex. Тут, правда, надо отдать должное писателю Уильяму Гибсону, на событиях романа которого основана игра, – пожалуй, без Гибсона не было бы киберпанка как такового вообще, не говоря уж о компьютерных играх, вдохновленных его рассказами.

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

В 1993 году Interplay в первый раз самостоятельно издала игру внешнего производства – речь о Descent, культовом трехмерном космическом боевике. В этой игре впервые в истории было задействовано шесть степеней свободы – то есть, корабль игрока мог перемещаться во всех мыслимых направлениях. Тут надо уточнить одну важную вещь: на сегодняшний день подобная свобода стала уже обыденной данностью, а тогда, в 1993 году, в эпоху спрайтовой графики и пикселей на пол-экрана, такая геометрическая демократия выглядела немного дико. Грубо говоря, Descent опередила свое время: пользователи, привыкшие к коридорной стрельбе в Wolfenstein 3D и Doom, в такой свободе не нуждались – с непривычки она вызывала скорее дискомфорт и головокружение. Плюс проблемы с управлением: выполнять фигуры высшего пилотажа с помощью

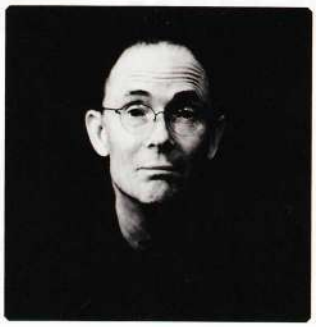


А вот сама игра, конечно, сейчас воспринимается как нечто потустороннее.

Основным оружием главного героя в Bard's Tale была песня, с помощью которой врагами можно было манипулировать.

Внешне оригинальная Bard's Tale мало чем отличалась от любой другой CRPG того времени, зато под этой маской была скрыта неформальная начинка.

Киберпанк-игры настолько едины в своем стиле, что по обложке одну можно легко спутать с другой. Вот эта, например, очень похожа на арт с альбома Билли Айдола Cyberpunks.

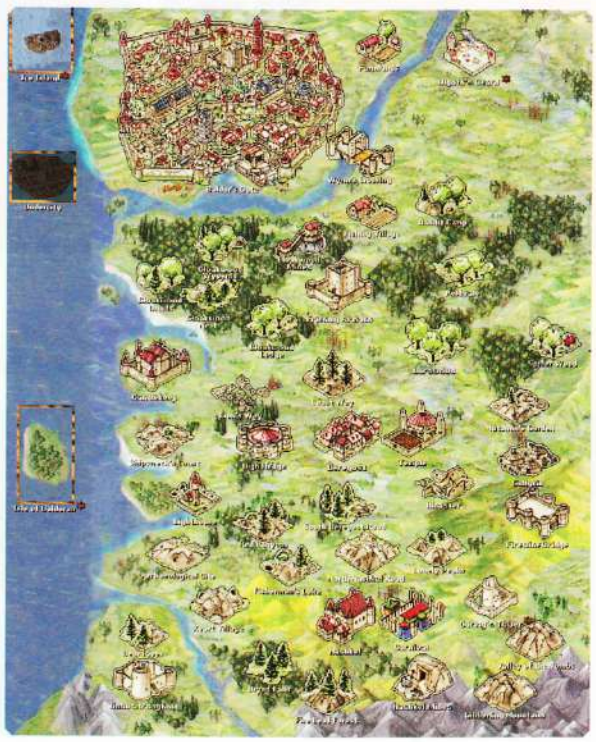


УИЛЬЯМ ГИБСОН И ЕГО РОБОТЫ

Основателем стиля «киберпанк» считается американский писатель-фантаст Уильям Гибсон (William Gibson) – его трилогия «Киберпространство», включающая в себя рассказы «Нейромант», «Граф Ноль» и «Мона Лиза Овердрайв», определила лицо жанра во всех его проявлениях, будь то кинофильмы, книги или компьютерные игры.

Сам термин «киберпанк» впервые был использован в качестве названия рассказа фантаста Брюса Бетке (Bruce Bethke) 1983 года, и с тех пор закрепился за всем, что так или иначе имеет отношение к высоким технологиям, низкому уровню жизни населения, модификациям человеческого тела и антиутопии в целом.

При такой палитре и перспективе неудивительно, что от Descent у многих в свое время возникала мигрень.



клавиатуры было немыслимым испытанием для нервной системы, а джойстик и прочую периферию позволить себе могли далеко не все.

В итоге со временем Descent все-таки сдала позиции, уступив место в топах продаж более приземленным во всех смыслах вещам – например, Quake.

SERIOUS BUISINESS

В 1997 году Interplay совершает невероятное: в магазинах появляется Fallout, со смаком плюющая в сторону традиционных жанровых устоев, – тут правят бал большие пушки, наркотики и работорговля, а не дурацкая магия и примитивные мечи.

Год спустя компания повторяет подвиг, выпуская Fallout 2, разработанную внутренней студией Interplay – Black Isle (об этих замечательных людях вы недавно читали в выпуске «Ретро», посвященном Planescape: Torment). В том же году выходит в свет первая игра еще одной великой франшизы – Baldur's Gate, рассказывающая о приключениях очередного «избранного» в декорациях Forgotten Realms.

Baldur's Gate стала первой после долгого перерыва успешной игрой, созданной на основе правил Dungeons & Dragons. Вообще, Fallout и BG – вещи куда более взаимосвязанные, чем кажется на первый взгляд: первая вышла в темный период застоя, когда ролевых игр на рынке было с гулькин нос (и те – протухшая Lands of Lore II от Westwood и недоступная для многих Ultima Online), и лихо разрядила обстановку, наглядно продемонстрировав зациклившейся на фэнтезийной тематике публике силу постъядерного авангарда.

Baldur's Gate, таким образом, мягко улеглась на приготовленный дилогией Fallout батут: к моменту ее выпуска люди уже успели соскучиться по классическим CRPG, уходящим корнями в знаменитую настольную игру, и приняли былинное приключение на Побережье мечей с распростертыми объятиями.

НЕ ТОРТ

После признания Interplay одним из ведущих разработчиков и издателей на рынке компьютерных игр компания решила потихоньку начать захват его консольного сегмента – все-таки от тенденций не сбежишь, приставки и портативные системы с бешеной скоростью набирали популярность, и игнорировать прогресс было бы просто глупо.

В течение нескольких лет компания выпустила ряд неплохих консольных игр: The Lost Vikings, Rock'n'Roll Racing и особенно Baldur's Gate: The Dark Alliance. Тем не менее, спроецировать свой PC-успех на рынок консолей у Interplay так и не получилось, начался коммерческий закат фирмы; по слухам, были еще какие-то истеричные попытки ворваться в мир кино с экранизациями Redneck Rampage, Descent и Fallout, но из этого ничего не вышло.

***

На протяжении нескольких лет вокруг Interplay творились странные вещи: то они обанкротились, то снова нашли деньги, то закрывается у них сайт, то снова открывается – одним словом, штормило. Компанию спасла продажа прав на франшизу Fallout – появились средства на разработку новых игр и зарплаты сотрудникам. Конкретно в этот момент вовсю кипит работа над Project V13, он же Fallout Online – виновник скандалов и судов между руководством Interplay и Bethesda, владеющей правами на всю серию Fallout и, соответственно, на использование этого названия.

Радует, собственно, одно: справедливость в этом мире все-таки есть – приостановившая работу над проектом Interplay выиграла спор с Bethesda и продолжила трудиться на благо завоевания онлайна. В конце концов, сколько уже можно играть в World of Warcraft, правда? ■

Карта первого Baldur's Gate. Забавный факт: в большом городе на севере квестов было в тысячу раз больше, чем во всех остальных локациях вместе взятых.

НЕРАЦИОНАЛЬНАЯ ПОКУПКА

5 ЛЕТ НАЗАД

Пять лет назад издательство Take-Two Interactive находилось в крайне затруднительном положении. Компания из квартала в квартал демонстрировала лишь убытки. Пошли слухи о покупке издательства (которые, кстати, вскоре подтвердились – на Take-Two положила глаз Electronic Arts). Но даже в столь непростые времена руководство думало о развитии. Так, в январе 2006-го была куплена студия Irrational Games, известная по System Shock 2, Freedom Force и SWAT 4. Take-Two поверила в рискованный, но интересный проект бостонских разработчиков – шутер BioShock. И не прогадала – игра стала большим хитом и дала начало новой серии.

Спустя пару лет Irrational Games переименовали. Бостонский отдел студии стал называться 2K Boston, а филиал в Канберре – 2K Australia. Однако недавно компания вернула себе прежнее название. ■

Серия Freedom Force подтвердила креативную мощь Irrational Games.

Главным аргументом в пользу покупки Irrational Games стал BioShock.

WORLD OF WARCRAFT – №1

Компания NPD Group, анализирующая данные о реализации программного обеспечения в США, подвела итоги 2005 года. Продажи компьютерных игр составили 953 миллиона долларов – на 14% ниже, чем в 2004-м. Однако компания не учла доход от подписки на MMORPG и прибыль от цифрового распространения игр, и позже внесла исправления в свой отчет. Согласно окончательным данным, в 2005 году на компьютерных играх в США было заработано 1.4 миллиарда долларов. Из них 292 миллиона принесли MMORPG, 42 миллиона – проекты, распространяемые через системы цифровой дистрибуции, а 52 миллиона досталось хозяевам веб-сайтов с казуальными забавами.

Рейтинг самых продаваемых в 2005 году компьютерных игр возглавила World of Warcraft (957 тысяч экземпляров), а четыре места застолбило семейство The Sims. В десятку также попали Guild Wars, RollerCoaster Tycoon 3, Battlefield 2, Age of Empires III и Call of Duty 2. ■

В начале 2006-го количество подписчиков WoW перевалило за 5 миллионов.

ГЕРОЕВ ПОРА СПАСАТЬ

23 января стартовал открытый бета-тест Heroes of Might and Magic V. Тысячи поклонников серии приняли в нем участие, и... нет, не пришли в ужас, но всерьез забеспокоились. Игра российской компании Nival Interactive была хороша, но, к сожалению, сыровата. Издательство Ubisoft, в свою очередь, намеревалось выпустить Heroes of Might and Magic V уже через два месяца – 31 марта. Компания рассчитывала с помощью «Героев» заметно улучшить показатели финансового квартала.

Фэны начали кампанию «Спасем HoMM V». Геймеры напомнили, что именно огромное количество программных ошибок погубило Heroes of Might and Magic IV и студию-разработчика New World Computing. В Ubisoft прислушались к справедливым замечаниям и решили не спешить. Релиз перенесли на конец мая. Heroes of Might and Magic V подправили где надо, и игра заслуженно стала хитом. ■

Задержка релиза пошла на пользу HoMM V.

10 ЛЕТ НАЗАД

ЯВЛЕНИЕ XBOX НАРОДУ

Десять лет назад корпорация Microsoft официально анонсировала Xbox, свою первую игровую консоль. О том, что компания делает собственную приставку, все знали еще с 1999 года, однако презентация «черного ящика» на выставке Consumer Electronics Show в Лас-Вегасе все равно стала большим событием. Представлял консоль публике лично Билл Гейтс (Bill Gates). Многие считают, что после выпуска Xbox в ноябре 2001-го в Microsoft накрепко позабыли о существовании компьютерных игр. «Виновные» отчасти признают промашку и время от времени клянутся все исправить. ■

Xbox позиционировали как самую мощную консоль на рынке.

МАМБО ДЖАМБО РИТУАЛ

Техасская студия Ritual Entertainment, сделавшая себе имя на шутере SiN, неожиданно поделилась пополам. Часть сотрудников продолжила работу под прежней вывеской, другая же объединилась под новым названием – MumboJumbo. Далласская компания тут же анонсировала дебютный проект – стратегию Myth III: The Wolf Age. Игра большого успеха не имела, и MumboJumbo переключилась на разработку казуалок вроде Luxor и Super Collapse. Дело пошло так успешно, что в январе 2007 года студия помогла своим бывшим коллегам – купила практически обанкротившуюся Ritual Entertainment. ■

Вот такие игры кормят MumboJumbo.

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет! Вас приветствует робот-почтовик Правильный.exe, чье единственное предназначение – отвечать на письма читателей, пока создатель – сенсей Иван Гусев – занят более важными делами. Например, ему нужно завершить Fallout: New Vegas, и в Need for Speed: Hot Pursuit молодых поучить, и еще проверить, что нового в третьем аддоне World of Warcraft. А еще ему надо с детьми поиграть, с женой погулять и с друзьями в пивной посидеть. В общем, без Правильного.exe, робота-почтовика, не обойтись. В моем словаре есть ответы на все случаи жизни. Вот спросите, правда ли, что раньше игры были с душой, а сейчас всех только деньги интересуют? Или попробуйте позащищать пиратов – я по этому вопросу диссертацию в МГУ написал. А особенно мне нравятся рассказы о том, влияют ли игры на неокрепшую подростковую психику.

Короче, пишите письма. Правильный.exe постарается ответить всем. А где не справлюсь (вдруг кто пришлет оригинальный вопрос или выскажет любопытную идею), там сенсей поможет. Ни одна игра не заменит ему читательскую почту.

Release by
NALSUR kosmos

ЧЕМ ЛЕЧИТЬСЯ, КОГДА НЕ ЦЕПЛЯЮТ ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ И МОЖЕТ ЛИ DRAGON AGE НАУЧИТЬ ЛАДИТЬ С ДЕВЧОНКАМИ?

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, Правильный.
Пишу вам с достаточно странным вопросом: почему меня не может затянуть ни одна MMORPG? Проверял на Perfect World, Mu, Metin 2 и на куче браузерок. Рекорд поставил в PW: продержался полгода и бросил (остальные бросал через неделю). Вроде бы я и рад должен быть, что меня не затягивает, но ведь меня даже не цепляет. Очень ждал релиза Perfect World, а дождавшись, понял, что хотел от нее слишком многого. Заняться нечем, квесты однотипные и т.д. и т.п... Теперь, правда, жду Star Wars: The Old Republic, но уже почти уверен, что и там надолго не задержусь. Посоветуйте что-нибудь, пожалуйста. Ведь играть-то в MMORPG хочется...

С наилучшими пожеланиями,
Morhonn aka ReZoX.

Приветствую вас, Morhonn aka ReZoX (кстати, попроще-то имечко не пытались подобрать? Это чуточку тяжеловато). Попробуем разобраться, почему вы равнодушны к MMORPG. Сдается мне, вы просто не те проекты тестировали. Продукция китайско-корейского игропрома подходит не всем. Как говорится, Запад есть Запад, Восток есть Восток. В большинстве азиатских MMO, как на пекинском обувном заводе – пришел и вкалывай по 12 часов в день. Не всем по вкусу подобное времяпровождение. Попробуйте MMORPG западного производства или все-таки дождитесь Star Wars: The Old Republic. BioWare обещает отменный геймплей и – самое важное – нетривиальный сюжет. Возможно, хорошая история – как раз то, чего вам, уважаемый Morhonn aka ReZoX, так не хватает в онлайновых играх.

Впрочем, если эксперименты не дадут результата, не надо огорчаться и считать себя ненормальным. Одни любят Beatles, другие Rolling Stones. Вкусы разные.

Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес: post@pc-games.ru

Здравствуйте, уважаемая редакция правильного журнала! У меня есть к вам несколько вопросов:
1) Какая у вас самая любимая игра, а какая самая нелюбимая? (у меня любимая Half-Life – все прошел, а нелюбимая – Prince of Persia: The Sands of Time.)
2) Иван Гусев, вам ещё не надоело читать наши письма?
3) Почему символом Half-Life служит лямбда?
4) Fallout: New Vegas есть с русской озвучкой?
5) S.T.A.L.K.E.R. 2 будет?
6) Почему Gears of War 2 не вышел на PC? А следующая часть тоже только на Xbox 360?
7) Вы играете в World of Tanks или у вас времени нет? А может, просто не любите онлайновые игры?

С уважением, Цепелев Александр

Отвечаю по порядку.
1) Любимых игр у редакции много, поскольку нас, редакторов и авторов, два вагона и грузовой прицеп. Перечислять названия не имеет смысла. Все просто: мы любим хорошие игры, а плохие... как-то не очень. От себя добавлю: как можно не разглядеть всю красоту и обаяние замечательного экшна Prince of Persia: The Sands of Time?! Александр, вам необходимо срочно провериться у окулиста. Повторяю, срочно!
2) В редакции стоит огромный гонг, и каждый раз, когда нам приходит стоящее письмо от читателя, помещение сотрясает громкое «Б-А-А-А-М». О, мой бог, как же я люблю интересные письма!
3) Кто-то невнимательно читает рубрику «Блесни эрудицией». Про лямбду мы уже писали. Культовый шутер о безрадостных приключениях Гордона Фримена поначалу планировали назвать Quiver («Дрожь»). Однако затем проект переименовали в Half-Life (период полураспада радиоактивного элемента). Причин тому было несколько: имя соответствовало общей теме игры, не было банальным и к тому же имело свой «фирменный» символ – греческую букву (лямбда – обозначает постоянную распада в уравнении полураспада).
4) Нет.
5) Да.
6) Давайте послушаем Клиффа Блежински (Cliff Bleszinski) из Epic Games: «Gears of War 2 не выйдет на PC. Никогда! Раньше мы делали компьютерные игры. Однако сейчас PC – совсем другая платформа. Столько разных видеокарт, столько разных конфигураций компьютера! Проблема в том, что человек, у которого есть хороший компьютер, способный запустить современную игру, отлично знает, как пользоваться торрент-трекерами и пиратствует. Так что Epic решила переориентироваться на консольный рынок, пока не наладится ситуация с разнообразием конфигураций и пиратством». Gears of War 3 также заявлена как Xbox 360-эксклюзив. Выйдет ли она на PC, зависит от издателя – корпорации Microsoft. На наш взгляд, это маловероятно.
7) Мы любим онлайновые игры. Честно. В том числе и World of Tanks.

Уважаемый Иван Гусев и читатели журнала!
Я в последнее время засел за игру «Dragon Age: Начало» и был приятно удивлен тем, что там надо выстраивать отношения с персонажами, и тем, как это там реализовано. Это натолкнуло меня на следующую мысль: вполне понятно, что кроме как отдыха от игр хотелось бы ожидать и некоторой пользы для себя лично. Например, повышения некоторых навыков, которые могут пригодиться в реальной жизни. Одним из таких навыков (наверное, самым важным) является красноречие и умение убеждать. В большинстве игр вся «болтовня» сводится к получению задания (в краткой форме и по сути) и отчету о его выполнении (плюс записи в связи с сюжетом, но их можно пропускать, если хочется поскорее пройти игру или прочитать позже). И недавно я поймал себя на мысли, что я и в общении с людьми веду себя так – мне жалко времени на поддержание разговора, а хочется быстро узнать, что кому надо, и на этом закончить. Поскольку я человек женатый, это создает еще и некоторые трудности в общении с женой, которой как раз хочется, чтобы ее послушали.
Так вот, к чему я: неплохо было бы, чтобы в RPG (понятно, что к стратегиям и шутерам это не применимо) было бы побольше такого «социального» элемента, как выстраивание отношений. Чтобы человек не только рубил порождений тьмы в капусту, но и тратил время на налаживание связей с NPC. MMORPG в этом отношении не идеальная замена, так как там все отношения могут сводиться к простой политике или совместному кромсанию, тогда как в DA все персонажи выписаны именно как реальные люди со своими проблемами, которых иногда надо и выслушать, а не просто сказать «куда прешь, придурок!».

С уважением, Alpar

Вот уж сомневаюсь, что игры способны научить кого-нибудь строить отношения. Пусть даже есть целый жанр – Date Sim (то есть симулятор свиданий), правила, принятые в виртуальной реальности, не очень-то годятся для повседневной жизни. В Dragon Age ведь как заведено: делаешь хорошие поступки – нравишься доброй героине, вредничаешь – тает сердце холодной ведьмы. Впрочем, обеих можно подкупить.
- Вот тебе, Морриган, подарочек, гадость какая-то.
- Приятный сюрприз, милок.
И сразу плюс семь к одобрению.
В серии Leisure Suit Larry главный герой был законченным неудачником, и большинство его любовных побед – результат хитроумных «разводок». Прикинулся миллионером – добился падкой на богатство красотки. В японских симуляторах свиданий (не говоря уже о хентай-продукции) все очень далеко от жизни. За исключением одного – если хочешь завоевать девушку, ее нужно выслушать. Так сказать, сблизиться духовно. Ну а потом уже губы «распускай».
Впрочем, опыт можно черпать откуда угодно – в том числе и из игр. Если Dragon Age научила вас, Alpar, делать комплименты и не перебивать дамские откровения неуместной шуточкой, поздравляю. Плюс пять к харизме.

Слышал о таком жанре – JRPG. Объясните, чем JRPG отличается от простых RPG. И, может, есть хорошая JRPG на PC для ознакомления с жанром?

Кирилл Греков

JRPG – он как зверек из Красной книги. На PC его популяция крайне невелика. Ну не приживается он в наших краях, что поделаешь! Зато на консолях подобных ролевых игр пруд пруди. От обычных RPG японские отличает любовь к анимемордочкам, сентиментальность в крайней степени, линейный дизайн, многословность и пошаговая боевка (хотя это и не обязательное требование). Последние годы JRPG находится в застое, как, в принципе, и почти весь японский игропром. Этот поджанр ролевых игр крайне консервативен – большой минус в наше время, когда разнообразие ценится геймерами чуть ли не превыше всего. Герои многих JRPG похожи друг на друга, сюжеты построены на клише, ролевая система закоснела. В общем, полно проблем. Даже флагман поджанра – серия Final Fantasy – сегодня в упадке, и жестко критикуется. Final Fantasy XIII оказалась на удивление занудной и безыдейной (хоть и невероятно красивой) игрой, а четырнадцатая, онлайновая «Финалка» выпущена в сыром виде и дарит геймерам, скорее, головную боль, чем радость от исследования вселенной удивительной красоты.
Во что из JRPG можно поиграть на PC? Из последнего – в Final Fantasy XIV (с большой осторожностью, когда игру исправят патчами) и The Last Remnant (однообразна, но не лишена обаяния). Однако лучше все-таки попробовать найти замечательные Final Fantasy VII и VIII. Портированы они так себе, и выглядят сегодня страшновато, но сюжет и геймплей искупают недостатки.

Привет, журнал и лично Иван Гусев! Наступила осень, и я набрал все новинки за весь год – и задумался. Mass Effect 2 вытянула меня из жизни. Я прошел все квесты, изучил галактику вдоль и поперек, а потом очнулся и понял, что такое у меня было, только когда я проходил самый первый Fallout. И в связи с этим вопрос: когда будет Mass Effect 3?

Василий Колесников

BioWare пока не объявляла официальную дату релиза Mass Effect 3, однако вряд ли проект следует ждать раньше начала 2012 года. Несмотря на то что движок и прочий инструментарий полностью готовы, у разработчиков сейчас, как говорится, забот полон рот. Сейчас BioWare доделывает Dragon Age II, на весну также намечен запуск «мастодонта» – Star Wars: The Old Republic. Без сомнения, все силы компании брошены на доведение до ума дебютной MMORPG, и вряд ли ситуация изменится в первые месяцы после релиза. Однако это лишь догадки. Решения же целиком и полностью зависят от господ Музики и Зещука. Как решат боссы BioWare, так и будет.

Здравствуйте, дорогая редакция Правильного!
Пишу вам первый раз, поэтому не судите строго.
Когда я купил незнакомую мне ранее The Elder Scrolls 4: Oblivion, я не ожидал от игры того, что получил. Ощущение причастности ко всему этому огромному миру просто кружило голову, а когда я, например, справился с первым стражником, радости не было предела. Когда я наткнулся на первую серьезную неприятность в игре (в Обливионе меня серьезно зажали, и я не мог пройти игру дальше), я решил воспользоваться читом «режим бога». Постепенно я уже не мог играть без него. И что сейчас? Только саундтрек на мгновение напоминает о ТОЙ игре. Я как-то пытался пройти ее заново, но мне махание мечом быстро надоело. Так что мне кажется, что читы – это зло, сводящее старание разработчиков на нет.

С уважением, Hemul

Вот уж удивил, Hemul. Само собой, читы способны убить удовольствие от прохождения любой игры. Об этом честно предупреждают на сайтах, публикующих подобную информацию и трейнеры. Даже авторы безобидных прохождений без спойлеров пишут, что их подсказки здорово портят общее впечатление об игре (особенно это утверждение верно для адвенчур). Совсем недавно Blizzard стала банить геймеров, использующих читы при прохождении однопользовательской кампании. Игроки возмутились. Мол, жульничать – наше право. Старички жаловались, что им тоже хочется пройти StarCraft II, а реакция так себе, и без читов шансов против AI у них нет. Однако в Blizzard не стали ввязываться в дискуссию. Решение окончательное и обжалованию не подлежит. По-своему игроделы правы – баланс StarCraft II выверен, и любому среднестатистическому геймеру эта стратегия по зубам. Новички пусть учатся, старички лечат артриты и тренируются. А то ведь иногда так хочется включить «режим бога» и... начисто загубить весь фан.

Здрасьте, любимые авторы самого правильного журнала на свете. Пишет вам Mashka. Хоть я и девушка, а играю много. Причем не в The Sims (ненавижу эту серию), а в хорошие адвенчуры и ролевые игры (кроме MMORPG, мне там скучно). И вот, что я хочу сказать. 2010 год показался мне неудачным в плане игр. Обычно под Рождество выходит огромное количество долгожданных проектов. А в этом ничего особенного не было. Ну, Call of Duty – удивили тоже. Ну, Fallout: New Vegas – кстати, игра не особенно отличается от Fallout 3, и не кажется мне «новинкой». Arcania: Gothic 4 ничуть не лучше Gothic 3, а, наверное, даже хуже. Зря ждала-надеялась. Купила с горя в Steam на распродаже прошлогодние Borderlands и Tropico 3 и одну-единственную «свежую» игру – Lara Croft and the Guardian of Light. Дурной какой-то выдался год, вам не кажется?

Неправильно оценивать год по последнему кварталу. В 2010 году увидели свет Mass Effect 2, Battlefield: Bad Company 2, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City, StarCraft II: Wings of Liberty, наконец. Если же вам все эти проекты по непонятным причинам не интересны, самое время достать с пыльной полки «ретро» и переиграть. Многие игры, как хорошее вино, – с возрастом становятся только лучше.

Приветствую, уважаемая редакция и бессменный ведущий рубрики о наболевшем, Иван Гусев!
Пишу, чтобы немножко порассуждать вот на какие темы. Читал тут новости в ноябрьском номере за этот год и наткнулся на заметку «Медаль за трусость» о том, как «чопорные буржуи» убрали из мультиплеера талибов. С одной, чисто логической, стороны, правы противники этого действия, так как убирать одну из противоборствующих сторон реального конфликта нелогично (попробуйте заменить фашистов на безликих болванчиков). Но с другой, чисто человеческой, стороны, задумайтесь, а как бы восприняли у нас в стране, например, игру, где в мультиплеере можно было бы сыграть за чеченских боевиков?! Мне кажется, у толерантности должны быть свои определенные рамки, и подобные игры могут допускать возможность выбора «талибов» где-нибудь лет через 65 (когда страсти поутихнут). А конфликт в Афганистане – не история, он происходит прямо сейчас, и поэтому его участников и матерей погибших солдат можно понять. Хотя это уже вопросы политики, здесь можно долго спорить.
Вторая тема, по которой я бы хотел излить свои мысли, это тенденция игровой индустрии к большей ориентации на онлайн и кооперативное прохождение, и урезанию одиночных сюжетов и кампаний. Я, честно говоря, просто боюсь вступать в онлайн-баталии, ибо знаю, что затянет, а мне еще работу работать и жить как-то надо. Кроме того, возраст уже подсказывает, что не по силам мне больше тягаться с «молодыми и дерзкими». В этой связи меня беспокоит постепенное скатывание некоторых разработчиков в пучину «интернетов», зачастую, с аппендиксом в виде одиночной «кампашки» (так, пару часов размяться). Я понимаю, что таковы тенденции и мода последних лет, знаю, что с реальными геймерами интереснее вместе играть, но я уверен, что найдется немало людей, которые так же, как и я, предпочитают выживать в виртуальных мирах в одиночку. Вы можете возразить, что по-прежнему выходит много проектов с упором именно на одиночное прохождение, но согласитесь, вышеописанная тенденция уже четко вырисовывается.
Вот, собственно, и все. Излил. Отвечать не обязательно, но, возможно, это письмо подтолкнет Правильный на создание публикаций по этим темам. А почему бы и нет?!

С уважением,
Константин aka Kogord

Вопрос о Medal of Honor настолько дискуссионен, что даже ввязываться в спор не хочется. Однако попробую объяснить свою позицию в двух словах. В выпуске новостей я дал Electronic Arts «медаль за трусость» не за то, что они убрали талибов. «Награда» досталась компании за непринципиальность. Когда скандал вокруг мультиплеера только-только разгорался, «электроники» заявили во всеуслышание: мы все понимаем, но ратуем за реализм и сознательно идем на творческий риск. В конце концов, когда дети играют в войнушку, кто-то должен быть за индейцев. Иначе не интересно. Однако потом маркетологи провели свои исследования и решили, что шумиха не пойдет на пользу продажам. В Electronic Arts почесали за ухом и опубликовали новый, «искренний» пресс-релиз: «Мы уважаем наших солдат и их матерей, и жур-

налистов, которые пишут о солдатах и матерях солдат, и политиков, за которых голосуют солдаты, матери солдат и журналисты, пишущие о солдатах и матерях солдат. Поэтому, приняв во внимание отзывы всех вышеназванных, наше издательство забывает все, что говорило ранее, и убирает талибов из мультиплеера». Вот такая позиция. Я понимаю, когда на кону сотни миллионов долларов, струсить легко. Даже не представляю, как бы повел себя в аналогичной ситуации. Но принять решение «электроников» не могу.
Тревоги касательно переориентации разработчиков на онлайн и кооперативное прохождение я разделяю, но лишь отчасти. Людям нравится играть вместе – факт. Вдобавок проекты с сильной онлайн-составляющей приносят больше денег. Естественно, студии и издательства не могут это проигнорировать. Главное, чтобы они не перебарщивали с «коллективизацией». Пока, мне кажется, тревожиться особо не о чем.

Привет, когда-то любимый журнал. Вы извините, но последние номера из ряда вон – очень, очень, очень скучные. Я пожалел, что купил этот номер (за ноябрь 2010). А диски, особенно Level Up, вообще в дисковод вставлять больше не буду. Что это? Рассказывать про одну игру по 15-20 минут – зачем?! И самое гадкое, показывают больше каких-то лузеров, сидящих и обсуждающих игры, – это маразм. Опомнитесь! Где старые добрые рецензии и превью? Только не говорите что ЭТО – будущее и все это на благо журналу. Это не так. Даже самое простое – трейлеры, и то не смогли нормальные подобрать. Знаю точно, что на следующий месяц журнал не куплю. Вся надежда на январь. Если есть возможность, ответьте. С уважением

Руслан, г. Грязи

Эх, как я люблю агрессивную критику. Очень бодрит, когда появится какой-нибудь парень из города Грязи или поселка Дрязги, да как припечатает! Спасибо за критику, Руслан. В свое оправдание можем лишь сказать, что старые добрые рецензии есть в журнале, а трейлеры все обычно смотрят в Интернете, когда они появляются. Видеоприложение тем и ценно, что в нем журналисты (они же «лузеры»), чьи позицию уважают многие читатели, делятся своими впечатлениями. Живыми эмоциями. Личным опытом. То есть тем, чего не найдешь ни в одном трейлере. Сейчас подобная подача видеоматериала считается прогрессивной. Если вам не импонирует подобный подход, помните, у каждого есть право на выбор.

Доброго времени суток, редакция «РС ИГР». Перейдем сразу к теме. Ну, во-первых, российские геймеры не разлюбят халяву НИКОГДА. Ни в коем случае. Есть некоторые люди (и этот «людь» – мой друг), которые не могут играть в нелицензионные игры. Взять и скачать игру с трекера – для него непостижимо. Но ведь есть места на карте нашей Родины, где нет магазинов с дисками, даже пиратскими.
На помощь приходит Steam, позволяющий заказать игру через Интернет. Я покупал бы игры в Steam, но зачем они вводят дополнения, за которые необходимо платить? Мое мнение – если бы в Steam платили бы только за игру, а не «игра + дополнение + еще одно дополнение», то народа, который покупает лицензионные игры, стало бы больше.

С уважением, 666thGOD

Вообще-то дополнения стали выпускать отчасти как раз для того, чтобы геймеры чаще покупали лицензионные версии игр. Многие DLC бесплатные. Издатели как бы говорят: покупайте лицензию, мы в долгу не останемся. И не надо придумывать себе оправдания. Вы правы, 666thGOD, российские геймеры не разлюбят халяву. Но хвастаться здесь совершенно нечем.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ XHIGH2010
Снова здравствуйте! Появилось два вопроса:
1) В журнале написан весь ваш состав или на самом деле вас больше?
2) Что-нибудь известно о следующей части «Метро 2033»? Будет ли она вообще?
Заранее спасибо!

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
1) В выходных данных указаны все. Ну а авторов мы отмечаем, как принято, по статьям.
2) Будет.

СПРАШИВАЕТ ГЕНА
Здравствуй, любимый журнал! У меня один вопрос. Если не секрет, почему рецензия на игру Red Dead Redemption отсутствует в журнале? Очень уж я хотел почитать о ней. Будьте добры, напишите пару слов об игре.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Обязательно напишем. Как только игра выйдет на PC, так сразу и отчитаемся. Пока Red Dead Redemption есть только на Xbox 360 и PlayStation 3, но мы верим: порт не за горами.

СПРАШИВАЕТ KILLERROK
Вчера посмотрел видео, где парню по почте пришло два диска с Call of Duty: Black Ops за 9 дней до официального релиза. Он сразу сел играть. Неужели это фейк? Или людям, сделавшим предзаказ, игры присылают раньше?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Диски поступают в магазины на несколько дней раньше, чтобы подготовиться к премьере. И вполне может быть такая ситуация, что в магазине кто-то что-то перепутает и разошлет диски по предзаказам раньше положенного. Это маловероятно, но магазинов-то в мире даже не десятки, а сотни тысяч.

СПРАШИВАЕТ TWISTINSIDE
Есть ли какая-нибудь информация о Syberia 3, а то утомился уже ждать. Должна была выйти летом 2010 года, теперь и вовсе дата релиза то ли затерялась, то ли... в общем, очень интересует. Если владеете какой-нибудь информацией, буду благодарен.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Да-да, должна была выйти летом. Но у разработчиков возникли трудности, а потом их (Microids) и вовсе купил французский издатель местного уровня (Anuman). Из-за смены собственника в Microids прошла реструктуризация. Были составлены новые планы на тему «как дальше жить», и разработка игры шла не так активно. Во всяком случае, по официальной информации, игру продолжают делать. Предполагаемое время релиза – в 2011 году. ■

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

CALL OF DUTY: BLACK OPS
Сериал Call of Duty окончательно стал чем-то вроде Need for Speed от жанра шутеров. Каждый год, осенью выходит новая часть – и регулярно становится крупнейшим событием в истории индустрии развлечений. Black Ops не стал исключением.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
Безупречная стилистика вселенной «Звездных войн», суперспособности джедая, высокий уровень сложности – такой оказалась Star Wars: The Force Unleashed II. Один из лучших ПК-слэшеров в этом году.

JAMES BOND 007: BLOOD STONE
James Bond 007: Blood Stone – с одной стороны, игра «по мотивам», с другой, классический экшн, соответствующий всем знакомым штампам и стереотипам игре о Джеймсе Бонде. Результат получился спорным.

ОБОЙМА
Шизофрения и компьютерные игры – что между ними общего? Многое – мы выяснили это в небольшом расследовании в рамках программы «Обойма». Самые сумасшедшие игры – именно им посвящен новый выпуск в Level UP.

ИГРОМИР
Ноябрь, Москва, 57-й павильон ВВЦ – да-да, снова «Игромир». Лицевая сторона и изнанка выставки, толпы посетителей и охрипшие ведущие на стендах, шоу и бизнес – мы расскажем об «Игромире» все.

ПРЕВЬЮ-КОД
Снова «Превью-код» и снова Мария Рунова. В этом выпуске мы ожидаем Dead Space 2, обсуждаем перспективы Shogun 2: Total War и размышляем о том, что ждет в новой LEGO Star Wars III: The Clone Wars.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

THIRD AGE - TOTAL WAR
Полная конверсия Medieval 2, которая переносит игровое действие в мир «Властелина колец». Вы можете выбрать любую из двенадцати фракций, каждая имеет свои преимущества и недостатки. Уникальные юниты Средиземья поучаствуют в зрелищном противостоянии сил Света и Тьмы. Авторы модификации тщательно воссоздали мир Толкиена в период Третьей Эпохи, в том числе аж 120 поселений и множество хорошо известных по книгам мест.

FALLOUT
Демоверсия легендарной Fallout. Главный герой выбирается из убежища и видит чудовищные последствия ядерной войны – по развалинам городов бродят мутанты, а уцелевшие люди видят врага в любом незнакомце.

GRAY MATTER
Демо мистической адвенчуры от Джейн Дженсен, создательницы трилогии Gabriel Knight. Доступен режим обучения и третья глава игры, где можно познакомиться с фокусницей Самантой Эверетт и нейробиологом Дэвидом.

DEAD BEFORE DAWN TOO
Кампания для Left 4 Dead 2, созданная по мотивам легендарного фильма о зомби — «Рассвета мертвецов». Игроки смогут посетить воссозданные места из кинокартины и бросить вызов сотням ходячих мертвецов.

SILENT HILL 3
Демоверсия Silent Hill 3 – полноценного продолжения первой части сериала. В тихом туманном городке нас ожидают непростые головоломки, запутанный сюжет и армия омерзительных монстров.

SCREAMER RADIO 0.4.4
Бесплатная программа для прослушивания интернет-радио и записывания вещания в формате mp3. Имеется база радиостанций, в том числе и русских. Обладает интуитивным интерфейсом и низкими системными требованиями.

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

SILENT HILL 3

ДРУГОЙ БОГ

Из всего множества игр, вышедших на разных консолях под маркой Silent Hill, основную сюжетную линию поддерживают лишь три из них: самая первая, никогда официально на PC не выходившая; Silent Hill: Origins, также видевшая свет только на приставках; и Silent Hill 3 – получается, единственная часть всего сериала, из которой можно хоть что-то понять о рождении, развитии и мифологии загадочного городка в штате Мэн. Ходят, правда, слухи, что древнюю Silent Hill можно все-таки запустить на ПК с помощью какого-то эмулятора – но я вам ничего такого не говорил. Скорее всего, врут.

На самом же деле, человек, начавший свое знакомство с лучшей хоррор-вселенной двадцатого века именно с SH3, будет немало удивлен. И это мягко говоря: вероятнее всего, он не поймет и десятой части того, что происходит в игре, спокойно прошлепает мимо сюжетообразующего рисунка на стене в комнате главной героини и озадаченно почешет в затылке, если узнает, что смерть отца все той же героини – самый трагичный эпизод всего сериала. Да и кто он вообще, этот отец? Чего все так носятся с ним как с писаной торбой? Подумаешь. Мало ли народу поубивал на своем веку беспощадный японский игропром.

ТРИ ИМЕНИ

И ведь невдомек этому человеку, что погибший родитель – тот самый Гарри Мейсон, который ехал одним пасмурным вечером по туманной дороге, не справился с управлением и вылетел в кювет – в результате чего потерял память (частично) и девочку Шерил, собственную дочь. Другими словами, Гарри Мейсон – постаревший и слега осунувшийся герой первой Silent Hill, о котором удивленный пользователь SH3 ничего знать не знает по той простой причине, что в первую часть на PC никогда не играл. Такой вот сложный замкнутый круг, и, честно говоря, вообще удивительно, что Konami решилось выпустить игру на персональных компьютерах. А знай руководство компании, как примут SH3 поклонники серии, оно бы точно выпустило ее эксклюзивно для консолей: для поклонников серии, как известно, все «сайлент хиллы» до и после второй по умолчанию недостаточно хороши.

Так или иначе, эта странная игра все же вышла в свет – и многие игроки даже в таких сложных и запутанных условиях были в хорошем смысле поражены. Во-первых, они до сих пор не привыкли, что игры могут быть такими – глубокими, драматичными, требовательными к зрителю и заставляющими его буквально вгрызаться в каждый экранный дюйм, чтобы оставаться в курсе происходящего. Даже не понимая, о чем именно идет речь в Silent Hill 3, от нее очень сложно оторваться.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team Silent
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2 декабря 2003
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 8,5/10

Так бывает, когда смотришь срединный эпизод какого-нибудь хорошего сериала: ты вроде бы и не знаешь этих героев и их мотивов, но оторваться от происходящего нет никакой возможности. Почему только что главная героиня разговаривала с человеком – а секунду спустя уже объявляет его монстром («в любом случае, ты не человек») и хладнокровно убивает? Почему ее зовут то Хизер, то Шерил, то Алесса? И кто, черт возьми, тот странный тип, который постоянно утаскивает в черноту ее тело в случае гибели?

ВЫНУЛ НОЖИК ИЗ КАРМАНА

Ответы на все эти вопросы есть – и они на удивление четкие и логически обоснованные. Но, что самое удивительное, даже имея представление о событиях Silent Hill, эти ответы нужно искать. В комментариях к случайным предметам. В диалогах. В висящих на стенах картинах и посмертных записках. Иначе говоря – в деталях, которые внимательному игроку способны сказать многое и сами по себе. Возможно, именно поэтому из всех частей сериала третья стала самой народной – у многих с нее началось знакомство с миром игры. Девушка Хизер, заснувшая в придорожной забегаловке и попавшая в кошмарный ржавый параллельный мир, в свое время поразила не одну впечатлительную душу. А уж когда из тумана к ней выходил огромный монстр, напоминающий гориллу-переростка из папье-маше, – сначала во сне, а потом и в реальности – рассудительность теряли даже самые смелые. Silent Hill 3 – очень страшная, жестокая игра; она гораздо страшнее эталонной второй части и мрачнее элегантной четвертой. Не в последнюю очередь из-за того, что главная героиня, похоже, получает от всего происходящего какое-то изощренное, больное удовольствие (этому тоже есть внятное объяснение!): сначала она запросто бросает фразу о том, что ей нравится разгуливать в одиночестве с ножом в кармане, а потом с легкостью стреляет в человека, который показался ей чудовищем (нет, это уже другой человек). Тьма, которая вовне этой странной блондинки, на самом деле живет в ее сердце – и с каждым новым трупом, с каждым новым убийством, с каждой частицей ненависти, поселившейся в ее груди, эта тьма становится все сильнее и прожорливей.

ШПАЛЫ С ТОЙ СТОРОНЫ

После выхода Silent Hill 3 многие поспешили заклеймить ее «подачкой в угоду моде» – дескать, здесь слишком много агрессивного действия и слишком мало психологизма. Действительно, орудовать железной трубой тут приходится гораздо чаще, чем в щемящей Silent Hill 2 – но вот по поводу психологических глубин критики игры, конечно, ошиблись. По правде говоря, более детальной проработки характеров серия еще не знала (и не знает до сих пор): для сюжета здесь критически важна даже одежда несчастной Хизер, не говоря уже о цвете ее волос и лексиконе. Один эпизод с летящей из темноты вагонеткой на «американских горках» достоин какой-нибудь отдельной индустриальной премии. Он повторяется дважды, и если в первый раз, во сне, у Хизер нет никаких шансов – вагонетка сбивает ее с рельсов, в результате чего девушка просыпается, – то во второй раз (помня о вещем сновидении) ей удается отключить электропитание путей аттракциона... но вагонетка все равно сбивает ее, потому что от судьбы не уйти, как бы ты ни старался, потому что это должно повторяться снова и снова, потому что электричество – как и его отсутствие – не самая могучая сила во вселенной; и если возможно, что ты жил и умирал по меньшей мере три раза, если возможно, что внутри тебя живет Бог, если возможно, что этот Бог – не милосердный, праведный и всезнающий, а жестокий, кровавый и мстительный, то почему бы вагонетке не лететь в ночи по обесточенным рельсам? Что может помешать ей, насмехающейся и безразличной одновременно, замкнуть свой собственный мрачный круг?

Silent Hill 3 заканчивается точно так же, как и начинается – на полуслове, на полунамеке, в точности, как срединный эпизод хорошего сериала. Тебе кажется, что ты знаешь этих людей – которых вроде бы впервые увидел, – всю жизнь, и больше всего на свете тебе хочется узнать, что же было дальше (или хотя бы что произошло только что). Вопросов – куча: кто была эта странная женщина в черном одеянии? Получилось ли у служителей этой смешной и страшной религии выполнить задуманное? Что, в конце концов, случилось с городом Сайлент Хилл после того, как эти две девушки встретились и выяснили отношения окончательно? Что они обе увидели, приходу чего стали свидетелями? Разумеется, никаких ответов не будет. Будет грустная музыка и титры, после чего (если в ходе игры были выполнены определенные условия) можно будет сыграть заново – только теперь Хизер будет одета в чудовищную мультяшную юбку, а вместо ножа в руках у нее будет стреляющий «лучами любви» жезл. Насмешка? Издевка? Вполне может быть. С них станется.

БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ

А в памяти останутся и супермаркет, и метро, и парк развлечений, и эта жуткая карусель с лошадками, и этот кролик-переросток с кровавыми разводами на плюшевой морде. И – вот же смешно – тебе все же захочется туда вернуться, потому что теперь, после того, как ты узнал чуть больше, кое-что может выглядеть совсем по-другому. И все эти записки, все эти картины и другие упущенные из виду в первый раз детали могут тебе сказать что-то новое. Что-то другое. Что-то, что могло бы пролить на произошедшее еще немного света – свет в здешних краях вообще редкий гость. И – если в тебе достаточно храбрости – ты отправишься в гости к местным демонам во второй раз. Под руку с неряшливо одетой блондинкой, которая имеет обыкновение держать в кармане огромный нож: по супермаркету, по метро, по заброшенному зданию, через парк аттракционов. Под пытливые взгляды редких людей, каждый из которых не тот, кем кажется, и каждый из которых почти наверняка не доживет до следующего утра. Вопреки логике, вопреки тому, что ты не знаешь, ради чего стоит спасать душу этой блондинки, которая сама, похоже, не знает, что вокруг нее происходит. Это ли не показатель мастерства? Это ли не маркер, отличающий поделку от произведения искусства?

К сожалению, Silent Hill 3 стала последней игрой сериала, разработкой которой занималась стоявшая у истоков серии Team Silent. Следующая, четвертая, часть лишь в самый последний момент была включена в мифологию «Тихого Холма» и изначально разрабатывалась как совершенно самостоятельный проект, а над Silent Hill: Homecoming трудились другие люди. Полноценной пятой частью Silent Hill занимаются тоже приглашенные специалисты – вдобавок ко всему, она станет первой, в которой мы не услышим завораживающих мелодий покинувшего Konami Акиры Ямаоки. Времена меняются – и люди, увы, меняются тоже. Редкие вещи в нашем мире остаются неизменными... и тем приятней тот факт, что по ту сторону зеркала на Хизер все так же смотрит незнакомая женщина. Ты можешь убедиться в этом в любой момент. Они ждут. Они все до сих пор там – потому что времена меняются, но места, откуда нет выхода, остаются. ●

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Несмотря на то что действие игры происходит на северо-востоке США, в штате Мэн, среди реальных прототипов туманного города разработчики называли японские поселения Товадако и Тозавако.**
2. **Сильное влияние на образ Хизер Мэйсон оказали французские актрисы – в том числе Софи Марсо, Ванесса Паради и Шарлотта Гинзбург.**
3. **Саундтрек к игре состоит из 26 композиций. Шесть из них – полноценные треки с живым вокалом.**
4. **Среди секретного оружия можно найти огнемет и лазерный меч (в Японии тоже любят «Звездные войны»).**
5. **В Silent Hill 3, как и в других играх серии, присутствует концовка, которая объясняет все происходящее происками коварных инопланетян.**

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: до отвращения к зеркалам и старомодным каруселям
Почему страшно: потому что мир существует лишь до тех пор, пока ты жив, – и у каждого, оказывается, этот мир свой собственный
Для кого страшно: для равнодушных

www.frsg.ru

2 500 КИЛОМЕТРОВ ЗА РУЛЕМ KIA SOUL

МЫ ОТПРАВИЛИСЬ НА КОРЕЙСКОМ КРОССОВЕРЕ В КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ НА ПОСЛЕДНИЙ ЭТАП ДРИФТ-ТУРНИРА RDS - И НЕ ПОЖАЛЕЛИ НИ О ЦЕЛИ ПОЕЗДКИ, НИ О СПОСОБЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ...

MITSUBISHI LANCER RALLIART - ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА МЕЖДУ ДЕШЕВЫМ "ОВОЩЕМ" И ДОРОГИМ EVO? РАЗБИРАЕМСЯ НА С. 56

ФОРСАЖ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА ЖУРНАЛА 100 РУБ.

ДЕКАБРЬ | 2010 | 11 (75)

ТОРМОЗИМ КЛАССИЧЕСКИ С. 118
КАК УЛУЧШИТЬ ТОРМОЗА "ПЯТЕРОК", "ШЕСТЕРОК" И "СЕМЕРОК"

РАСПИСНАЯ ЯПОНКА С. 104
TOYOTA VITZ С БЕЛЫМ ПОРОШКОМ НА БОРТУ

JAGUAR НЕ ОБОШЕЛСЯ БЕЗ НЕФТЕПРОДУКТОВ ДАЖЕ НА ЭЛЕКТРОМОБИЛЕ

Собрать машину для "Гонки звезд" потратив **21 ДЕНЬ**

Получится ли? Ответ – на с. 34

ВНУТРЕННЕЕ СГОРАНИЕ КАК НАВЯЗЧИВАЯ ИДЕЯ

МУЖСКИЕ РАЗГОВОРЫ О БОЛЬШИХ ТУРБИНАХ
ДВА ИНТЕРЕСНЫХ ТУРБО-ВАЗА

24 ЧАСА МКАДА: TOYOTA AURIS
ЕЗДА НА АВТОМАТЕ

УГАРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ УБОЙНЫХ ТАЧКАХ

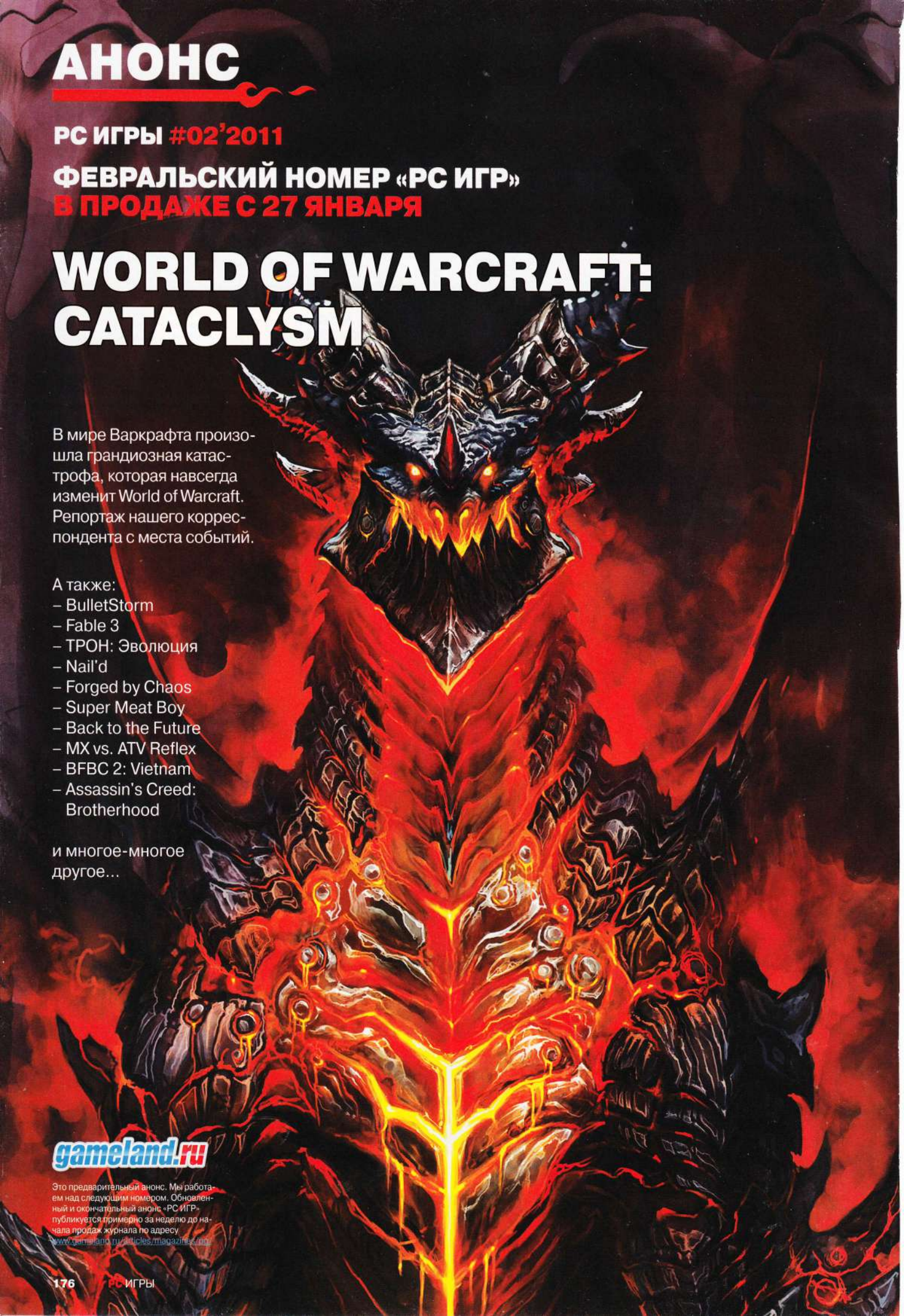
уже в продаже!

АНОНС

РС ИГРЫ #02'2011

ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 27 ЯНВАРЯ

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM



В мире Варкрафта произошла грандиозная катастрофа, которая навсегда изменит World of Warcraft. Репортаж нашего корреспондента с места событий.

А также:
- BulletStorm
- Fable 3
- ТРОН: Эволюция
- Nail'd
- Forged by Chaos
- Super Meat Boy
- Back to the Future
- MX vs. ATV Reflex
- BFBC 2: Vietnam
- Assassin's Creed: Brotherhood

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines.php